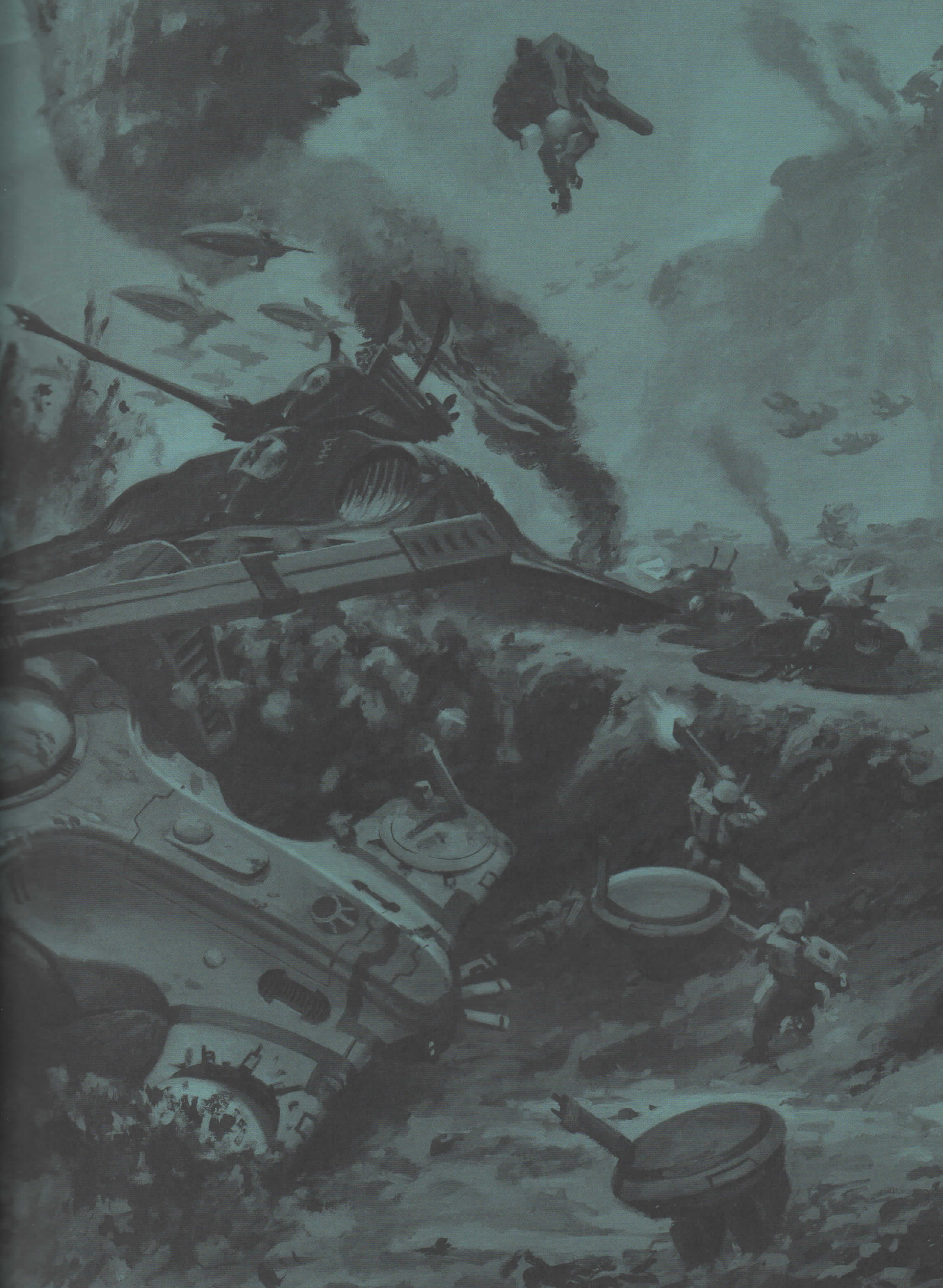


WARHAMMER
40,000

CODEX

EMPIRE
TAU







EMPIRE TAU

POUR LE BIEN SUPRÊME

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
--------------------	---

L'AUBE D'UN EMPIRE	6
--------------------------	---

L'Avènement des Tau	8
Contact avec l'Imperium	14
Un Nouvel Âge de Suprématie	17
Un Empire en Essor	20
L'Art de la Guerre	22
La Caste du Feu	24
Langage et Culture	26
La Marche Conquérante	28
Le Temps du Renouveau	30

LES FORCES DE L'EMPIRE TAU	32
----------------------------------	----

Traits de seigneur de guerre	32
Drones	33
Commandeurs	34
Ethérés	35
Sabres de feu	36
Guerriers de feu	37
Cibleurs	38
Devilfish	39
Équipes XV8 Crisis	
(équipes XV8 Crisis & équipes d'escorte XV8 Crisis)	40
Équipes XV88 Broadside	42
Équipes Stealth	43
XV104 Riptide	44
Équipes de drones snipers	46
Piranha	47
Bombardiers Sun Shark	48
Chasseurs Razorshark	49
Chars Hammerhead	50

LES FORCES DE L'EMPIRE TAU (SUITE)

Chars Sky Ray	51
Carnivores kroots	52
Frelons vespides	54
Escadrons de drones	55
Commandeur Farsight	56
Commandeur Shadowsun	58
Aun'Va	60
Longstrike	62
Darkstrider	63
Aun'Shi	64

L'ARSENAL DE L'EXPANSION

Armes de Mêlée	65
Armes de Tir	65
Systèmes de Soutien	68
Armures	70
Systèmes de Combat des Véhicules	72
Systèmes Personnels	73

GUERRIERS DU BIEN SUPRÊME

L'ARMÉE DE LA 3^E SPHÈRE

Liste d'équipements de l'Empire Tau	95
QG	96
Troupes	99
Transports Assignés	99
Élite	100
Attaque Rapide	101
Soutien	103

RÉFÉRENCES

Écrit par : Jeremy Vetock Couverture : Raymond Swanland

Conception, Illustration, Production et Reprographie
par le Design Studio Games Workshop

Testeurs : Nick Bayton, John Bracken, Stefano Carlini, Paul Hickey, Matt Hilton, Trevor Larkin, Gary Shaw, Adam Snook.
Traduction : Gil Charpenet, Sylvain Clément, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2012, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex : Empire Tau, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2012, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

WWW.GAMES-WORKSHOP.COM

ROYAUME-UNI

Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS

FRANCE

Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 592 Aix en Provence - Cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD

Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

Un nouvel empire s'étend dans la Bordure Orientale de la galaxie. Les Tau sont une espèce ambitieuse et unie qui désire répandre sa philosophie éclairée à travers les étoiles, car ils sont convaincus que l'heure de leur hégémonie est arrivée. Ceux qui ne se soumettent pas de leur plein gré au bien suprême de l'Empire Tau doivent être forcés de comprendre leur erreur.

POUR LE BIEN SUPRÊME

Les Tau sont une espèce extraterrestre qui cherche à étendre ses domaines au milieu des ravages du 41^e Millénaire, et à amener l'harmonie dans un univers chaotique. Beaucoup de races ont déjà rejoint leur cause, quant à celles qui résistent, elles finissent toujours par réaliser qu'elles se sont fourvoyées. La cause des Tau, le bien suprême, demande à chaque individu de mettre de côté ses ambitions afin de participer au développement d'un empire. Les Tau sont persuadés qu'aucun adversaire ne peut résister à leur technologie, et qu'elle peut résoudre tous les problèmes. Si nécessaire, les étoiles elles-mêmes seront remodelées pour le bien suprême.

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà effectué vos premiers pas dans le hobby *Warhammer 40,000*. Le livre de règles *Warhammer 40,000* comprend toutes les règles dont vous aurez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée possède son propre Codex, un livre exhaustif qui en guide la collection avant de déclencher sa puissance sur les champs de bataille du 41^e millénaire. Le présent Codex vous permet de convertir votre collection de Tau en un cadre de chasse prêt à vaincre ses ennemis.

L'ARMÉE DES TAU

Cette force stylée et redoutable jouit d'une technologie et d'un armement inégalables. Pour remporter la victoire, un commandeur Tau devra combiner divers éléments de son armée afin de la rendre invincible. Une ligne d'infanterie soutenue par des chars, des auxiliaires extraterrestres et des drones sera en mesure de tenir l'ennemi en respect le temps de porter le coup fatal. Les exo-armures, des machines de guerre dotées d'un armement terrifiant, sont le fleuron de la technologie des Tau et peuvent être larguées depuis les airs pour renverser le cours d'une bataille.

COMMENT UTILISER CE CODEX

Le *Codex: Empire Tau* contient tout le nécessaire pour livrer une bataille de *Warhammer 40,000* avec votre armée. Ses pages racontent les origines des Tau, leur système de castes, les combats qu'ils ont menés au cours de leur expansion et l'avènement de leur empire. Vous trouverez aussi les règles de puissants héros, d'unités, de véhicules et même de prototypes sophistiqués. La liste d'armée vous permet de transformer votre collection de figurines Citadel en une force digne de ce nom. Enfin, vous allez pouvoir découvrir une galerie de figurines de l'Empire Tau peintes avec brio, avec des exemples de marquages d'équipes, des schémas de camouflage et les couleurs employées par les différents septs.







ÉTRANGER, JE VOUS SALUE
AU NOM DES TAU.

SI VOUS LISEZ CE MESSAGE,
CELA SIGNIFIE QUE VOUS
AVEZ RENCONTRÉ UN DE
NOS DRONES MESSAGERS ET
QUE VOUS ÊTES UNE ESPÈCE
CAPABLE D'EFFECTUER DES
VOYAGES INTERSTELLAIRES.

VOUS ALLEZ BIENTÔT
DÉCOUVRIR D'AUTRES
PREUVES DE NOTRE
EXISTENCE; NE VOUS
EN INQUIÉTEZ PAS.

QUAND VOUS APERCEVREZ
L'UN DE NOS VAISSEAUX
OU L'UN DE NOS AVANT-
POSTES, COMPORTEZ-
VOUS PACIFIQUEMENT.
NOUS AVONS BEAUCOUP
À OFFRIR À NOS AMIS.
NOUS SOMMES CINQ CASTES
UNIES EN UN SEUL PEUPLE
DESTINÉ À INSTAURER
L'HARMONIE EN ŒUVRANT
POUR LE BIEN SUPRÊME.

J'ESPÈRE QUE VOUS
DÉCIDEREZ DE PARTAGER
NOTRE CULTURE, NOTRE
SCIENCE, ET BÉNÉFICIEREZ
DE NOTRE PROTECTION.

LE SAGE SAIT S'ADAPTER.

CROYEZ EN NOTRE DESTIN.

- TRADUCTION DE SONDE XENOS,
SYSTÈME DE KOATH, 696.M41

L'AUBE D'UN EMPIRE

Un nouveau pouvoir se manifeste aux frontières orientales de la galaxie. L'Empire Tau s'étend, et pour l'instant, ses ambitions n'ont pas été contrariées. De nombreux mondes sont déjà tombés sous leur coupe, pourtant les Tau ne considèrent cela que comme un début, car ils sont convaincus d'être destinés à régner, sans que nul n'ait le droit de s'opposer à leur hégémonie.

Tout comme une étoile naissante inonde de lumière les ténèbres, la puissance de l'Empire Tau irradie et grandit sans cesse. Les Tau sont une espèce dynamique dont l'unité et la technologie avancée permettent des progrès rapides dans tous les domaines. Il n'y a pas si longtemps, lorsque les Tau levaient les yeux vers le ciel, ils voyaient des étoiles inexplorées. Aujourd'hui, ils peuvent contempler leur nouveau domaine.

Lors de leurs expansions, les Tau ont réussi à créer des colonies florissantes sur des planètes désolées. Dans leur sagesse, ils ont transformé des orbes dénués de vie, voire à l'atmosphère empoisonnée, en mondes féconds capables d'accueillir une population nombreuse. Des planètes artificielles, des docks stellaires et des stations orbitales forment des axes de communications dans des étendues jadis vierges. Bien que les autres espèces dominantes de la galaxie les considèrent comme des arrivistes, les Tau ont une confiance absolue en eux-mêmes et ne voient dans les événements actuels que la logique des choses : ainsi que de nouvelles étoiles émergent des nébuleuses et remplacent les naines mourantes ou les supernovæ, les empires atteignent leur apogée avant de décliner.

UNE DESTINÉE MANIFESTE

Les Tau croient que leur destin est de régner sur les étoiles, et que leur heure est arrivée. Ils sont persuadés de la supériorité de leur culture et de leur technologie, et pensent qu'ils ont pour mission de répandre leur philosophie éclairée dans une galaxie plongée dans l'obscurantisme. Rien n'est impossible pour leurs scientifiques, aucun prodige n'est hors d'atteinte de leur technologie, et nul ennemi ne peut leur résister. Toutes les autres races finiront tôt ou tard par accepter ces réalités ; les étoiles elles-mêmes seront remodelées au nom de la seule cause qui vaille la peine d'être servie.

En effet, les Tau suivent un concept idéologique très fort, le Tau'va, qu'on pourrait traduire par "bien suprême". Il implique que le bien de la communauté est plus important que celui des individus. Il est donc essentiel que chacun accepte de mettre de côté ses ambitions personnelles afin d'œuvrer pour le bien suprême. Cette philosophie est sous-jacente et incontournable dans tout ce que les Tau entreprennent : ils travaillent systématiquement de concert dans le but d'améliorer leur société dans son ensemble.

UNE DÉTERMINATION IMPLACABLE

L'Empire Tau continue de s'agrandir par paliers toujours plus importants. Cette expansion provoque des conflits lorsque les territoires colonisés sont déjà occupés par des races ignorantes et hostiles. Malgré tout, cela ne dissuade pas les Tau : chacune de ces guerres renforce la volonté collective des Tau et cimenter leur unité.

Bien que les Tau cherchent à annexer toutes les planètes qu'ils découvrent et à intégrer à leur empire les extraterrestres qu'ils rencontrent, ils cherchent d'abord à le faire pacifiquement, et par la persuasion. Les Tau sont d'excellents diplomates qui proposent de grandes récompenses à ceux qui acceptent de se soumettre. Par ailleurs, ils sont de nature patiente, et acceptent que le processus d'assimilation dure des années, voire des décennies, jusqu'à son achèvement total. Bien souvent, les Tau font preuve d'une telle subtilité que les autochtones sont convaincus qu'ils ont accepté l'autorité d'autrui de leur propre initiative. Toutefois, si les peuplades résistent, les négociations deviennent rapidement plus virulentes. Si elles n'aboutissent pas, les Tau n'hésitent pas à recourir à une solution militaire expéditive.

L'armée des Tau est une machine bien huilée, car elle s'articule autour d'une caste guerrière élevée pour le combat. Chaque soldat, loyal jusqu'à la mort à la cause du bien suprême, est équipé d'un armement de pointe. Les troupes d'élite sont dotées d'exo-armures disposant d'une puissance de feu effrayante. Les cadres de chasse sont des groupements interarmes commandés efficacement et composés d'infanterie mécanisée et de chars antigrav qui œuvrent de concert, tandis que leurs aéronefs sophistiqués assurent la suprématie aérienne. Jusqu'à présent, leur avance n'a jamais été stoppée.



LE SYSTÈME DE CASTES

Les Tau ont tellement bien assimilé le concept du bien suprême qu'il a été intégré non seulement à leurs objectifs, mais également à l'apparence physique de leur espèce. Depuis la préhistoire des Tau (époque connue sous le nom de Mont'au, ou "ère de la mort"), ces derniers sont divisés en castes, chacune d'elles assumant des fonctions spécifiques au sein de la société en mettant ses compétences au service du bien suprême.

Tous les Tau sont humanoïdes, avec des sabots à la place des pieds et une peau grisâtre, les teintes pouvant varier d'un individu à l'autre, et tirant vers le bleu dans le cas des colonies les plus proches de leur soleil. Au fil du temps, chaque caste a évolué afin de remplir plus efficacement ses fonctions, ce qui a abouti au développement de races diverses au sein des Tau. Les croisements génétiques entre les castes sont proscrits par les éthérés, la cinquième et mystérieuse caste fournissant les chefs de l'Empire Tau. Les différentes castes sont :



Caste du Feu : La caste du Feu fournit les soldats des armées Tau. Il est du devoir de ces guerriers de protéger les autres castes et d'éliminer les ennemis suffisamment stupides pour s'opposer à la volonté de l'Empire Tau. Les membres de la caste du Feu sont les descendants des tribus de chasseurs des plaines de T'au, qui étaient déjà à l'époque les plus forts et les plus belliqueux de leur espèce. Au fil des ans, les critères ataviques essentiels de cette caste, comme la taille et la force physique, ont été améliorés grâce à une sélection rigoureuse, tandis que les traits défavorables ont été éradiqués. Ils sont guidés par le code du Feu, les "voies du guerrier" qui mettent en avant le talent martial, la loyauté et la tempérance de la violence par la sagesse. Les guerriers de feu passent leur vie à s'entraîner et à perfectionner leurs compétences au combat.



La Caste de la Terre : La caste de la Terre rassemble les artisans, les ouvriers et les bâtisseurs. Il s'agit de loin de la plus peuplée. Ses membres construisent les machines, érigent les maisons et produisent la nourriture pour le reste de l'Empire Tau. Sans la caste de la Terre, les fermes et les usines ne tourneraient pas. L'essentiel de cette caste est composé d'ouvriers qui travaillent avec acharnement. Ses membres les plus doués deviennent des ingénieurs ou des scientifiques talentueux. Ce sont eux qui inventent les merveilles technologiques qui, une fois produites à grande échelle, permettent à la société des Tau de prospérer.



La Caste de l'Eau : L'eau est un élément essentiel à la vie, car elle permet à celle-ci de s'écouler harmonieusement. Les membres de cette caste sont ainsi les bureaucrates, les politiciens, les négociateurs et les administrateurs des Tau, c'est-à-dire ceux qui s'assurent que la société fonctionne harmonieusement. La caste de l'Eau fournit aussi les marchands et les diplomates qui évoluent au sein des autres castes et des populations extraterrestres incorporés à l'empire. Ils calment les craintes de leurs interlocuteurs et s'assurent que les transactions et les négociations sont conclues rapidement. Cette sous-espèce des Tau possède en effet un talent inné pour les langues qu'elle a peaufiné au fil des générations. La caste de l'Eau peut apprendre les langages extraterrestres facilement et rapidement, tout en maîtrisant toutes leurs nuances.



La Caste de l'Air : Lors des temps anciens, les Tau de la caste de l'Air étaient des messagers. Ils forment désormais le rôle les pilotes et les équipages des vaisseaux spatiaux, et transportent les marchandises et les armées aux quatre coins de l'empire. Ce sont les travailleurs de l'ombre de la société Tau (on les appelle parfois la "caste invisible") car on ne les voit que rarement sur le sol d'une planète : la majorité d'entre eux passent leur vie à bord d'un vaisseau ou d'une station orbitale. Leurs corps se sont modifiés afin de s'adapter à de telles conditions. Ils ont perdu les ailes qu'ils possédaient jadis, et sont dotés de membres longs et frêles en raison de leur environnement à faible gravité. Leurs os creux leur permettent de résister à des accélérations de plusieurs G, en revanche, ils sont maladroits lorsqu'ils évoluent sur le sol d'une planète, même à gravité modérée. La caste de l'Air pilote au combat des aéronefs capables de faire pleuvoir la mort.



La Caste des Éthérés : Les éthérés sont les maîtres incontestés des Tau. Ils assument la double fonction de chefs politiques et spirituels de leur peuple. Leurs déclarations et leurs décisions modèlent l'Empire Tau et façonnent son futur, car leur autorité est absolue. Si un éthéré ordonnait à un Tau de se suicider, ce dernier s'exécuterait sur-le-champ sans poser la moindre question.

"NOTRE RÉUSSITE EST INÉVITABLE; NOTRE SUPRÉMATIE, UNE QUESTION DE TEMPS. NUL SAGE NE SAURAIT LE CONTESTER."

- L'ÉTHÉRÉ SUPRÊME AUN'VA

L'AVÈNEMENT DES TAU

Un dicton Tau dit: “la lumière jaillit toujours des ténèbres”. Cette phrase est lourde de sens, car elle se réfère à la fois à l'évolution rapide de leur race sur la planète T'au et aux légendes racontant la venue des étherés, celle-ci ayant marqué le début de l'expansion de la race des Tau à travers la galaxie.

Tout près de la Bordure Orientale de la Galaxie se trouve une petite planète nommée T'au. C'est un monde aride, parsemé de rares zones de végétation et d'océans peu profonds. Ce monde est dominé par un immense continent dont les savanes et les plaines giboyeuses sont séparées par des étendues d'ergs. Bien avant que les Tau s'envolent pour les étoiles, ils formaient des tribus de chasseurs-cueilleurs. Leur population nomade se développa en suivant les migrations des grands troupeaux, tout en évitant les catastrophes naturelles et les affrontements entre tribus. Au fil des siècles, les diverses populations Tau évoluèrent en diverses branches, chacune s'adaptant à son environnement de prédilection.

Ceux qui vivaient dans les montagnes apprirent à planer sur les courants ascendants et à survoler les plaines sur leurs ailes membraneuses. Ces individus devinrent rapidement recherchés en tant que messagers et éclaireurs par les autres tribus. Les Tau que leurs pérégrinations menèrent dans les vallées fertiles finirent par se sédentariser et établirent des communautés rurales. Ils apprirent à extraire le minerai et développèrent la métallurgie et l'artisanat. Certains

comprirent que les autres tribus pouvaient leur fournir ce qu'ils ne pouvaient produire eux-mêmes, et négocièrent des traités commerciaux sur toutes les terres, en tirant parti des compétences de chaque clan. Les Tau qui poursuivirent leur mode de vie ancestral dans les plaines devinrent des chasseurs toujours plus forts et endurcis, qui n'hésitaient pas si nécessaire à s'emparer de ce dont ils avaient besoin par la force, ou dans le cadre d'un combat honorable.

ÉVOLUTION

L'évolution de l'âge de la pierre à celui de la métallurgie se répète régulièrement partout dans la galaxie. Les Tau se différencièrent en ce domaine par la rapidité de leur apprentissage et le développement effréné de leur technologie. Il ne se passa que quelques générations entre l'établissement des premiers villages et l'érection de puissantes forteresses, et le passage d'armes de pierre à celui d'armes à poudre tandis que les Tau sédentaires apprenaient à se défendre face aux Tau nomades, c'est-à-dire les tribus des plaines alliées à celles des montagnes.



Bientôt, les routes commerciales furent coupées. Les Tau qui servaient d'intermédiaires entre les différents clans furent pris à parti afin de les empêcher de fomenter des alliances. Des guerres intertribales menées avec des armes à feu primitives embrasèrent tout le continent. Ces affrontements durèrent de longues années et firent des milliers de morts de part et d'autre sans qu'un des camps pût entrevoir une issue au conflit. Les conditions de vie se dégradèrent, les disettes et le manque d'eau favorisant la propagation d'épidémies qui finirent par causer plus de victimes que les combats eux-mêmes. Les affrontements se firent de plus en plus désespérés alors que les Tau luttèrent pour le contrôle des dernières ressources. Leur espèce était au bord de l'extinction.

LA VENUE DES ÉTHÉRÉS

Les Tau étaient entrés dans la plus sombre période de leur histoire, leur race entière souffrait des guerres et des maladies. Tous observèrent d'étranges présages tels que des lumières dans le ciel nocturne et des silhouettes dans les montagnes. Beaucoup pensèrent que ces signes annonçaient que l'extinction était proche. "Les éthérés de Fio'taun" est l'une des plus anciennes légendes des Tau, elle raconte comment ils furent sauvés in extremis de l'annihilation :

Au sommet du plateau de Fio'taun, une alliance d'habitants des plaines et de Tau des airs avait assiégé la plus puissante ville édifée par les Tau constructeurs. Les commerçants avaient tenté en vain de négocier avec les guerriers des plaines, mais ces derniers ne voulaient rien entendre et firent parler leurs armes. Cinq saisons durant, les canons de Fio'taun repoussèrent les attaquants, mais les vivres se faisaient rares et les épidémies décimaient les habitants. Tandis que la nuit tombait sur une nouvelle journée d'affrontements, les dirigeants de Fio'taun prièrent pour obtenir un miracle, sans se douter qu'ils allaient être exaucés.

Émergeant de l'obscurité, un Tau d'apparence inhabituelle s'avança dans le camp des assiégeants et demanda à parler au commandant de l'armée. Sa voix était douce mais d'une autorité indéniable et les sentinelles auxquelles il s'était présenté se sentirent obligées de l'escorter jusqu'à leur commandeur. Au même instant, à l'intérieur des murs de Fio'taun, un autre individu se présenta aux gardes de la forteresse. Il ne voulut pas révéler comment il avait pénétré les défenses de la ville et ne demanda qu'à être amené en présence du chef de celle-ci. À nouveau, les gardes obtempérèrent et il fut reçu en audience auprès du dirigeant de la ville. Dans l'heure, les portes de la forteresse s'ouvrirent sur l'étranger qui guidait les autorités de la citadelle vers les feux du campement de leurs assaillants.

Les deux nouveaux venus se présentèrent comme des éthérés et ordonnèrent aux autres de s'asseoir. Sous une lune du blanc le plus pur, ils se mirent à parler, expliquant que les talents de chacune des tribus pouvaient être mieux employés. Ils évoquèrent le bien suprême qui pouvait être atteint à condition qu'ils mettent de côté leurs conflits pour rechercher l'unité. Les deux étrangers, leurs mots chargés de pouvoir, parlèrent toute la nuit, et alors que le soleil illuminait à peine l'horizon, un accord de paix fut conclu entre les deux factions ennemies.

Fio'taun ne fut que le premier pas. D'autres éthérés apparurent, leurs idées de paix et d'un Bien Suprême se répandant aux quatre coins de la planète, faisant lentement

s'éteindre les feux de la guerre tandis que la nouvelle philosophie prenait racine. De nouvelles villes poussèrent sur le continent, les routes commerciales furent rouvertes par les négociants et les communications furent à nouveau assurées par les Tau des airs. Ceux des plaines furent les plus durs à convaincre que telle était la voie à suivre, mais dès qu'ils virent les merveilles créées par les autres castes, ils se plièrent aux instances des éthérés.

À dater de ce jour, il fut décrété que chacune des tribus serait désignée par l'élément représentant le mieux son rôle au sein du bien suprême. Les artisans et constructeurs devinrent la caste de la Terre, les négociants la caste de l'Eau, les messagers et les éclaireurs la caste de l'Air tandis que les guerriers des plaines reçurent le nom de caste du Feu. Pour avoir sauvé les Tau d'une lente extinction, les éthérés furent révéérés avec dévotion par les autres castes, qu'ils continuèrent à guider. Ensemble, les Tau se tournèrent à nouveau avec espoir vers leur futur.

UNE EXPANSION DYNAMIQUE

Les Tau entrèrent dans une période de développement sans précédent caractérisée par des progrès phénoménaux dans tous les domaines. Chaque caste était entièrement dédiée à la poursuite du bien suprême. Leurs succès furent innombrables dans des domaines aussi variés que la métallurgie, la science, la production énergétique et l'armement. Les découvertes étaient presque quotidiennes et avec l'éradication des pandémies, la planète T'au eut rapidement des problèmes de surpopulation. Une fois de plus, les éthérés agirent sans tarder et donnèrent les étoiles comme objectif. La caste de la Terre fabriqua et testa ses premières fusées pendant que celle de l'Air entraînait des pilotes.

Au cours de cette époque, seule la caste du Feu connut une certaine stagnation. Elle apprit à manier les nouvelles armes et poussa à l'extinction les plus grands prédateurs de T'au, toutefois il n'y avait nul besoin de disposer d'une armée permanente. Les éthérés anticipèrent la frustration des guerriers de feu et ordonna à leur caste de s'entraîner pour former des régiments parés au combat, en se basant sur le code du Feu, le code d'honneur suivi depuis des générations par les combattants des plaines. Ainsi, la "voie du guerrier" fut placée au cœur des doctrines de la caste du Feu, qui mit en place un système d'entraînement pour ses troupes dès leur plus jeune âge. Ces traditions formalisées de façon à doter les Tau d'une armée de métier performantes perdurent jusqu'à l'époque actuelle.

Toutes les castes assimilèrent rapidement l'idée que le futur de leur race dépendait de la conquête des étoiles. Lorsque les premières fusées quittèrent avec succès l'atmosphère de la planète, les Tau furent en mesure d'implanter en peu de temps des communautés orbitales, suivies d'une base sur Lu'val, la lune la plus proche. Des vaisseaux, des sondes et des appareils d'exploration à longue portée s'aventurèrent ensuite dans l'espace. Les Tau s'aperçurent que le monde se trouvait dans un amas d'étoiles très dense dans lequel se situaient des dizaines de mondes proches les uns des autres, un grand nombre d'entre eux étant propices à la vie. La construction de docks orbitaux immenses permit la réalisation des navires spatiaux plus grands nécessaires à la colonisation, qui débuta avec le monde de Tau'n.

DESTINÉS À RÉGNER SUR LES ÉTOILES

Les Tau continuèrent à étendre leur domaine à une cadence soutenue, cependant les pertes parmi les explorateurs étaient élevées. Non seulement les voyages spatiaux et les environnements variés étaient dangereux, mais pour couronner le tout, plus les Tau s'éloignaient de leur monde natal, plus ils rencontraient d'extraterrestres hostiles.

L'entraînement rigoureux des guerriers de feu s'avéra finalement utile. Les colossales bêtes reptiliennes de D'yanoi dévorèrent de nombreux colons, mais le déploiement et les volées de tirs disciplinées de la caste du Feu parvinrent à les repousser. Sur Sa'cea, le désert était parcouru par des prédateurs voraces que les guerriers de feu furent forcés de traquer et d'éliminer avant même l'atterrissage des colons.

Au cours de ces premières expansions, les Tau rencontrèrent aussi des civilisations extraterrestres. La caste du Feu se chargea d'anéantir toutes celles qui s'opposaient aux Tau, les éradiquant tout comme elle avait éradiqué les animaux sauvages, toutefois les éthérés leur donnaient auparavant l'occasion de se joindre au bien suprême plutôt que de périr. De la même façon qu'ils avaient mis fin aux guerres sur T'au et uni les tribus dans un but commun, ils désiraient que les races extraterrestres se joignent à leur cause. Les éthérés apprirent aux autres castes à accepter la présence des autres espèces, quelle que fût l'étrangeté de leur apparence et de leurs coutumes. Leur barbarie, leurs superstitions ou leur ignorance du grand destin qui s'offraient à eux n'avaient aucune importance : il était essentiel de les aider à franchir le pas pour comprendre l'importance du bien suprême, et finalement rejoindre le jeune empire des Tau.

Ainsi, lorsqu'une civilisation était découverte, les éthérés mettant en œuvre un plan dans lequel chaque caste avait un rôle à jouer. Les planètes étaient d'abord survolées par la caste de l'Air afin de déterminer si elles étaient habitées par des civilisations. Dans l'affirmative, les ambassadeurs de la caste de l'Eau à l'habileté inégalable dans le domaine de la diplomatie étaient envoyés prendre contact. Les propositions d'intégration étaient systématiquement accompagnées d'offres alléchantes, comme des accords commerciaux, une promesse de protection contre des ennemis communs, ou le don de merveilles technologiques de la caste de la Terre.



De telles propositions furent ainsi faites aux Thraxians aux membres multiples, aux Greet invertébrés, aux Nicassar et à bien d'autres encore. Tous se virent offrir la possibilité de rejoindre l'Empire Tau et de former une alliance par le biais d'une protection mutuelle, d'accords commerciaux et d'échanges de technologie. La plupart des extraterrestres les plus primitifs se prosternèrent sans hésiter devant l'affabilité des émissaires de la caste de l'Eau, tandis que les autres acceptèrent peu à peu l'idée d'un partenariat. Au final, le résultat fut le même, et en l'espace de quelques années, l'hégémonie culturelle des Tau prit le dessus, et toutes les espèces prirent part à la poursuite du bien suprême. Par exemple, sur le monde aquatique d'Isla'su,

les Greet autorisèrent la caste de la Terre à bâtir des usines sur des plates-formes à la surface des océans. En échange, les Tau protégèrent la planète avec des stations orbitales, et aidèrent les Greet à œuvrer pour le bien suprême.

Cependant, toutes les races extraterrestres ne se révélèrent pas aussi complaisantes. Celles qui refusèrent de coopérer se virent soumises à de sévères ultimatums. La toute-puissance de la caste du Feu fut déchaînée contre celles qui ne s'exécutèrent pas. Lorsqu'ils en recevaient l'ordre, les guerriers de feu lançaient un assaut orbital et effectuaient des frappes sur des objectifs précis avant de se retirer pour échapper aux représailles. Suite à de telles attaques, chaque race extraterrestre (en dehors des plus agressives) bénéficiait d'une occasion de faire amende honorable. Dans la plupart des cas, l'adversaire avait subi des dommages irréversibles à son industrie et ses lignes de communications étaient coupées, si bien que ses populations se retrouvaient isolées. Cette stratégie consistant à diviser pour conquérir poussait l'ennemi à revenir à la table des négociations, même si en de rares occasions, les guerres d'extermination furent inévitables.

En dépit de la multiplication rapide de la population des Tau, leur expansion était si foudroyante que les guerriers de feu commençaient à manquer d'effectifs. Ils se retrouvaient souvent en infériorité numérique face à l'adversaire, toutefois leurs excellents commandeurs apprirent rapidement que même les armées nombreuses pouvaient être vaincues par l'application de frappes chirurgicales et d'une puissance de feu écrasante. Face à la menace de l'annihilation et



à l'alternative de survivre au sein des domaines des Tau, toutes les races extraterrestres en dehors des plus obstinées choisirent la seconde solution. Néanmoins, il y eut une exception notable.

LA MENACE DES ORKS

Les orks sont une race à la peau verte, prolifique et brutale qui répond par la violence au problème le plus trivial. Les Tau rencontrèrent pour la première fois les orks sur les planètes proches de Tau'n, leur première colonie majeure. Bientôt, les drones signalèrent la présence de tribus orks dans tous les systèmes solaires explorés. Les Tau prirent l'habitude de repérer la signature énergétique inimitable des orks sur leurs équipements de détection. Celle-ci était présente à une fréquence alarmante aussi bien sur les planètes que sur les lunes, les ceintures d'astéroïdes, bref, partout où la vie avait la possibilité de s'implanter. Au bout de nombreuses batailles, les Tau se rendirent à l'évidence : il était vain d'essayer de persuader les orks de rejoindre le bien suprême, comme ils avaient pourtant réussi à le faire pour une dizaine d'autres espèces belliqueuses. Les éthérés eux-mêmes acceptèrent le fait que les orks fussent irrécupérables et que le bien suprême allait devoir se passer de leur concours.

Désormais, lorsque ces extraterrestres sont rencontrés, la procédure standard consiste soit à les exterminer aussi rapidement que possible dans le cadre d'une guerre ouverte, soit à baliser leur territoire à l'aide de sémaphores spatiaux et à établir un cordon de sécurité autour de leurs planètes. Néanmoins, ces solutions pleines de bon sens ne sont pas infaillibles, car les peaux-vertes sont totalement imprévisibles. Ils adorent les conflits interminables et s'avèrent souvent impossibles à éradiquer, car ils ont tendance à réapparaître sur des planètes qu'on croyait pourtant débarrassées de leur présence. Leurs flottes d'invasion ont également la fâcheuse manie d'échapper aux radars et de surgir à un endroit inattendu pour ravager les alentours. De fait, seules la vigilance et la célérité sont des contre-mesures efficaces.

LES SPHÈRES D'EXPANSION

Jusqu'à présent, l'expansion des Tau a eu lieu au cours de trois phases distinctes appelées "sphères". Ces vagues de colonisation sont précédées par une accumulation de ressources, suivie de nombreuses missions d'exploration, et éventuellement de campagnes militaires chargées d'assurer de nouveaux gains territoriaux. Une fois qu'une colonie est assez prospère, elle sert de point de lancement pour la sphère d'expansion suivante.

À la fin du millénaire que dura la Première Sphère d'Expansion (comme elle fut nommée ultérieurement),

l'empire Tau s'était étendu à travers les étoiles et consistait en huit systèmes densément peuplés appelés "septs". Un sept est baptisé selon sa principale planète, et peut inclure un nombre variable de mondes secondaires et de lunes, ainsi que des avant-postes, des satellites, des cités orbitales et des installations minières. Tous sont reliés les uns aux autres par des stations spatiales et un vaste réseau de relais de communications tissé autour des installations majeures. Un sept n'achève son développement qu'au bout de plusieurs générations, par conséquent chacun d'eux est unique, avec ses coutumes, et différentes proportions de populations issues d'espèces extraterrestres aussi bien que des cinq castes.

Plusieurs facteurs mirent fin à la première période d'expansion des Tau. Tout d'abord, l'augmentation de la population ne pouvait pas suivre le rythme effréné des conquêtes, si bien qu'une pénurie de travailleurs se fit sentir dans toutes les castes. La demande en guerriers de feu était particulièrement élevée, car les guerres étaient meurtrières et continuaient de faire rage sur plusieurs zones. La seconde raison était les distances toujours plus importantes qui séparaient les systèmes. Après avoir colonisé les amas proches de T'au, les planètes suivantes étaient beaucoup plus éloignées. Déjà à cette époque, il était impossible de traverser l'empire d'un bout à l'autre en une seule vie : un tel voyage aurait demandé plusieurs générations. Les Tau devaient innover en matière de voyages interstellaires...

SEPTS DE LA PREMIÈRE SPHÈRE



T'AU

T'au est la planète d'origine des Tau. c'est là que siège le haut conseil présidé par Aun' Va, et qui dirige l'empire tout entier. T'au est le cœur bureaucratique et culturel de l'empire, et fournit de nombreux guerriers de feu. T'au est le plus prestigieux de tous les septs, et seul Vior'la égale sa puissance militaire.



TAU'N

La première colonie dispose d'un vaste ensemble de docks orbitaux et contrôle les plus grandes stations spatiales. Même si tous les septs disposent de navires de la marine Tau (kor'vattra), aucun ne rivalise avec Tau'n.



D'YANOI

Nommé d'après ses lunes jumelles, D'yanoi a traversé une période d'isolation à cause de tempêtes stellaires d'une rare intensité, et a subi de nombreuses invasions orks.



BORK'AN

Bork'an est un centre académique et universitaire. Son système regorge de planètes riches en minerais. Bork'an compte un fort pourcentage de membres de la caste de la Terre, ainsi ses guerriers de feu sont souvent équipés de prototypes variés.



DAL'YTH

Le sept de Dal'yth fut ravagé au cours de la croisade Damocles. Plusieurs de ses colonies et cités majeures furent détruites, toutefois il a rapidement récupéré grâce à ses ports de commerce. On trouve sur ce sept un grand nombre d'extraterrestres, ainsi qu'une importante communauté de la caste de l'Eau.



FAL'SHIA

Beaucoup d'innovations technologiques proviennent de ce sept. Les guerriers de feu de Fal'shia sont souvent les premiers à bénéficier de prototypes d'armements.



VIOR'LA

Vior'la décrit une orbite autour d'une étoile binaire, et son nom se traduit par "téméraire". Ce sept compte des guerriers de feu talentueux et belliqueux qui ont brisé de nombreuses invasions orks. Les académies militaires les plus célèbres sont sur Vior'la.



SA'CEA

Sa'cea est le monde le plus chaud et le plus densément peuplé de l'empire; lors de la Deuxième Sphère d'Expansion, il a fourni plus de colons que n'importe quel sept. Ses guerriers sont particulièrement honorables.

L'ÉTOFFE DES HÉROS

Le signe le plus ostensible de l'honorabilité et de la réputation d'un guerrier de feu est son exo-armure, le summum de la technologie Tau. Ces armures sont pilotées plutôt que simplement revêtues. Il en existe divers modèles adaptés à des rôles différents sur le champ de bataille. Le plus léger, l'exo-armure XV25 Stealth, produit un champ de disruption capable de camoufler l'armure même à découvert, tandis que la lourde exo-armure XV88 Broadside est dotée d'un armement comparable à celui d'un char d'assaut. Les exo-armures les plus communes sont du modèle XV8 Crisis et de ses successeurs, car elles peuvent être équipées d'un armement polyvalent et de systèmes de soutien variés afin de s'adapter à n'importe quel rôle sur le champ de bataille.

La nomenclature standard classe les exo-armures grâce à des numéros. Le premier indique la taille, le second l'étape dans le processus d'évolution (plus le chiffre est bas, plus il est probable que le modèle soit encore au stade de prototype). Par exemple, pour l'exo-armure Stealth XV22 du commandeur Shadowsun, le premier "2" indique qu'il s'agit d'une armure légère, tandis que le second signale que ce modèle subit encore des tests en conditions réelles. De nouveaux prototypes, améliorations et armes sont sans cesse inventés pour les exo-armures. La dernière exo-armure en date est l'énorme XV104 Riptide.

En plus de leurs armes, les exo-armures emmènent des équipements dernier cri comme des propulseurs, des absorbeurs de recul et toutes sortes de systèmes de soutien, tels que des contrôleurs de drones, des viseurs optroniques, des générateurs de champ de force et des senseurs sophistiqués. Quelques rares exo-armures possèdent même des systèmes uniques, comme l'exo-armure spatiale Crisis XV8-06 Coldstar, intégrés à l'armure par le biais d'une interface ergonomique.

Quel que soit son modèle, une exo-armure est une merveille technologique, et un équilibre quasi parfait entre capacité offensive, protection, vitesse, agilité et simplicité d'utilisation. Il n'est donc guère étonnant que seuls les guerriers de feu expérimentés ayant été promus shas'ui aient le privilège de piloter une exo-armure.

L'ALLIANCE FORTUITE AVEC LES KROOTS

Vers la fin de la Première Sphère d'Expansion, une flotte d'exploration de Dal'yth repéra grâce à ses scanners longue portée une flotte ork qui s'attaquaient à des sphères de guerre kroots. Ces derniers tentaient de défendre leur enclave sur la planète Krath, mais ils étaient en infériorité numérique flagrante. Au départ, les Tau pensaient rester neutres dans cet affrontement, cependant l'amiral de la caste de l'Air et le commandeur de la caste du Feu refusèrent de laisser des orks sans honneur remporter une victoire sous leurs yeux. Les Tau déployèrent leur flotte et détruisirent les vaisseaux des peaux-vertes, ne réalisant que trop tard qu'il s'agissait là de l'avant-garde d'une immense armada qui menaçait désormais de les encercler.

C'est ainsi que débuta une guerre de grande ampleur, à la fois dans l'espace et sur plusieurs planètes, qui serait baptisée plus tard la Guerre de l'Union, car elle fut le premier conflit mené par l'alliance des Tau et des kroots. Cette dernière fut si efficace qu'elle tint tête aux orks suffisamment longtemps pour permettre à des renforts de Sa'cea d'arriver et de triompher. Les Tau furent si impressionnés par le talent martial des kroots qu'ils acceptèrent de prolonger l'alliance afin de libérer les autres enclaves des kroots attaquées par les peaux-vertes. Au cours de la décennie suivante, les Tau aidèrent les kroots à chasser les orks de leurs planètes et atteignirent enfin Pech, le monde d'origine de cette espèce, et y rencontrèrent son plus grand chef, Anghkor Prok. Là, au pied de la Pierre de Serment, le meneur des kroots jura allégeance à l'Empire Tau et assura que ses guerriers se battraient pour le bien suprême (et contre un généreux paiement). Ce serment est encore honoré de nos jours, et les kroots sont de loin les auxiliaires les plus répandus au sein des armées Tau. Ceux-ci apprécient énormément les compétences guerrières des kroots, et espèrent également que l'exposition des kroots à leur culture supérieure les poussera un jour à abandonner leurs tendances cannibales.

LA MARCHÉ EFFRÉNÉE DU PROGRÈS

L'empire était plus grand qu'il ne l'avait jamais été, cependant la planète T'au resta toujours son cœur spirituel. Seuls les plus aisés parmi ceux qui naissaient sur les sept distants pouvaient effectuer le pèlerinage jusqu'à leur monde d'origine, toutefois tous les Tau avaient le plus profond respect pour le plus vénérable de leurs sept. Là, les membres les plus éminents de chaque caste formaient un concile sous les dômes rutilants qui s'élevaient vers le ciel, et bénéficiaient de la sagesse de la caste des Éthérés. Le haut conseil planifiait les expansions avant de relayer ses instructions à travers les stations de communications éparpillées dans l'empire.



Les éthérés poussaient sans cesse le haut conseil et les différentes castes à se surpasser. Les Tau consacrèrent les cinquante années suivantes à regarnir leurs armées disséminées, à renforcer leur puissance industrielle et à se préparer pour la sphère d'expansion suivante. Des sondes autonomes furent lancées afin d'explorer les étendues spatiales au-delà des frontières de l'empire. Elles marquèrent notamment la première occurrence lors de laquelle les Tau firent usage d'intelligences artificielles.

La caste de l'Eau chercha à résoudre le problème du sous-peuplement en redoublant ses efforts d'intégration dans l'empire de vassaux extraterrestres. Elle procéda de nombreuses façons; par exemple, les robustes mais primitifs anthrazodes s'avérèrent parfaits dans le rôle de mineurs sur des astéroïdes désolés, tandis que les espèces de crustacés frères mais dotées de membres habiles de Brachyura furent

enrôlées afin d'assembler les minuscules générateurs à plasma chargés d'alimenter les dernières inventions de la caste de la Terre. Néanmoins, ce fut l'alliance avec les kroots qui s'avéra décisive, car en peu de temps, les armées de la caste du Feu furent renforcées par des milliards de guerriers prêts à défendre le bien suprême, bien que ce fût par le biais du mercenariat plutôt que par altruisme.

Seule la caste de la Terre n'avait pas atteint les objectifs fixés par les éthérés. En effet, en dépit du travail des centres de recherches de tous les septs et de leurs innovations, il restait encore à mettre au point une technologie permettant d'accélérer de façon décisive les voyages spatiaux. Finalement, le sept de Fal'shia apporta une solution en développant le Moteur à Accélération Horizon ZFR. Cette invention permit au navire d'atteindre des vitesses frôlant celles de la lumière. La sphère d'expansion suivante pouvait débuter.



LA DEUXIÈME SPHÈRE D'EXPANSION

Grâce à des flottes plus rapides et à des armées appuyées par des millions de parentés de kroots, l'éthéré suprême Aun'Wei put déclarer la fin des préparatifs. Lors d'un discours retransmis à travers tout l'empire, il annonça le début de la Deuxième Sphère d'Expansion. D'immenses flottes décollèrent de tous les septs majeurs des colonies de la Première Sphère, et s'élancèrent dans l'espace afin d'apporter la parole du bien suprême sur des planètes qui n'étaient que des points lumineux dans le ciel étoilé de T'au.

La Deuxième Sphère d'Expansion fut encore plus dynamique que la Première. Elle s'aventura loin dans l'espace et établit une dizaine de nouveaux septs. Au cours de cette période, une légende naquit au sein de la caste du Feu avec l'émergence du plus grand stratège militaire de son époque, et peut-être même de tous les temps : le commandeur Puretide. Il guidait ses guerriers vers des victoires rapides. Des systèmes solaires entiers tombaient en quelques semaines face à ses campagnes magistralement orchestrées. Beaucoup de septs de la Deuxième Sphère, comme Elsy'eir et Tash'var, doivent leur existence aux stratégies brillantes de Puretide. Ses contre-attaques avisées repoussèrent les orks du sept Au'taal. On raconte que même les peaux-vertes en vinrent à haïr les armées commandées par Puretide, car ces dernières les privaient de la joie du combat en adoptant des tactiques de harcèlement et en restant insaisissables. Les applications brillantes par Puretide des théories militaires furent enregistrées pour la postérité et sont encore enseignées de nos jours dans les académies de la caste du Feu.

La dernière avancée notable de la Deuxième Sphère d'Expansion fut la traversée du Golfe de Damocles, une région mystérieuse située à l'est de la galaxie, qui avait jusqu'à présent résisté aux tentatives d'exploration des Tau. Une fois de l'autre côté de cette zone aux remous imprévisibles, les Tau établirent des colonies et des avant-postes, et ne tardèrent pas à rencontrer la plus grande puissance de la galaxie : l'Imperium de l'Humanité. Suite à une campagne ingénieuse, l'Empire Tau parvint à amener pacifiquement dans son giron plusieurs planètes humaines situées dans le sous-secteur Timbra de l'Ultima Segmentum.

Les guerres qui allaient suivre sonnèrent la fin de la Deuxième Sphère d'Expansion et marquèrent durablement l'esprit collectif des Tau par leur violence.

SEPTS DE LA DEUXIÈME SPHÈRE



AU'TAAL

Au'taal Prime est un monde verdoyant, et le lieu de retraite paisible des héros de l'empire.



N'DRAS

Seuls les éthérés savent pourquoi ce sept autrefois peuplé est aujourd'hui à l'abandon.



KE'LSHAN

Ce sept situé près de la Faille de Perdus a subi de nombreuses invasions et se méfie des extraterrestres. Les flottes et la caste du Feu de Ke'lshan sont en train de rebâtir leurs forces suite aux combats contre la flotte-ruche Gorgon.



ELSY'EIR

Ce monde densément peuplé possède de nombreuses lunes produisant un minerai très recherché dans la fabrication des exo-armures.



TASH'VAR

Ce sept pionnier a souffert des déprédations des orks et des pirates, par conséquent, son peuple s'est considérablement endurci.



VASH'YA

Connu comme le "sept entre deux sphères", Vash'ya a été établi vers la fin de la Deuxième Sphère d'Expansion, car il fallut longtemps pour que les machines de la caste de la Terre rendent son atmosphère respirable. Ce sept possède un nombre important de flottes et de plateformes orbitales.



T'OLKU

T'olku est connu pour ses magnifiques temples dédiés aux éthérés et pour ses universités extraterrestres, où des ambassadeurs de toutes les races viennent apprendre les us et les coutumes des Tau et s'initier au bien suprême avant de retourner sur leurs planètes natales pour transmettre leurs connaissances.

CONTACT AVEC L'IMPERIUM

Depuis leurs premiers pas dans les étoiles, les Tau ont volé de succès en succès. Guidées par les étherés, les castes ont surmonté tous les obstacles, au point que nul ne pouvait nier la réussite des Tau. Toutefois, de l'autre côté du Golfe de Damocles, ils se heurtèrent à un ennemi inconnu, et le conflit qui s'ensuivit augura d'une ère de guerres sans précédent.

La première rencontre entre l'empire Tau et l'humanité n'eut pas lieu au niveau de domaines de l'Imperium, mais avec des éléments dissidents qui opéraient à la périphérie de cette superpuissance galactique. L'Imperium est le plus grand royaume de la galaxie, malgré tout une grande partie de ses frontières n'a jamais été explorée ou leurs colonies ont sombré dans l'oubli. Le volume d'espace aux alentours du Golfe de Damocles était une telle région, une étendue sauvage au sein de laquelle les Tau purent s'enraciner.

Les Tau rencontrèrent d'abord des libres capitaines, des pirates et des colonies isolées qui avaient régressé au point d'avoir oublié leurs origines et la présence d'autres planètes humaines. Ces premiers contacts aboutirent à des accords commerciaux, parfois à des conflits militaires. Finalement, la caste de l'Eau réalisa que ces humains étaient en quelque sorte les rebuts d'un empire galactique d'une taille inimaginable. Les planètes habitées par des humains dissidents furent annexées à l'Empire Tau, quant à celles qui étaient encore liées à l'Imperium, un débat éclata au sein des dirigeants des castes pour déterminer quel comportement adopter à leur égard, avant que les étherés interviennent pour trancher.

Pour une partie du haut conseil, l'Imperium était tellement puissant qu'une agression ne pourrait mener qu'à un conflit que les Tau ne pouvaient espérer remporter. Les chefs de la caste du Feu désiraient la guerre, cependant Aun'Va, le bras droit de l'étheré suprême Aun'Wei, opta pour un autre plan. La caste de l'Eau reçut pour mission d'infiltrer les mondes loyaux à l'Imperium, tout particulièrement les cours des gouverneurs planétaires. Au bout de quelque temps, plusieurs mondes de l'Imperium commencèrent à commercer avec les Tau plutôt qu'entre eux. Les marchandises extraterrestres, et spécialement la technologie très convoitée de la caste de la Terre, inondèrent les marchés, violant ainsi ouvertement la Loi Impériale. La suite du plan d'Aun'Va pouvait commencer...

Sur ces mondes impériaux sortis du droit chemin, les émissaires de la caste de l'Eau commencèrent à murmurer des discours appris par cœur à des oreilles leur étant acquises. Les graines de la rébellion avaient été plantées de longue date et les fruits étaient arrivés à maturité : chaque gouverneur impérial se déclara libre des contraintes de la loi de l'Imperium. L'influence des Tau s'étendit ainsi plus vite qu'elle n'aurait pu le faire par des actions militaires.



Comme d'habitude, la réponse de l'Imperium fut lente mais terriblement brutale. Les Tau furent classés en tant qu'espèce xenos dangereuse, et une croisade fut lancée pour les expulser du secteur. Les forces impériales étaient importantes, articulées autour d'une dizaine de bâtiments de guerre, et comprenaient dix-neuf régiments de la Garde Impériale et l'équivalent de cinq compagnies de space marines issus de douze chapitres différents. Les premières batailles furent des victoires écrasantes pour l'Imperium, car la puissance de ses navires de guerre et la rapidité de leurs attaques anéantirent les avant-postes et les colonies isolées. En un court laps de temps, les Tau furent repoussés du Golfe de Damocles, même si lors des derniers combats, les victoires de l'Imperium ne furent pas aussi facilement remportées.

Les planètes d'où les Tau furent expulsés subirent de sévères représailles. L'Inquisition s'en prit aux humains qui avaient trahi l'Imperium et infligea des châtements cruels. Pendant ce temps, la croisade impériale poursuivait les Tau de l'autre côté du Golfe de Damocles et pénétra dans leur empire.

DAL'YTH MARTYRISÉ

Les premiers signes de l'invasion furent donnés par les scanners de Pra'yen, la planète la plus à l'écart du sept de Dal'yth. Après avoir repéré des signatures inhabituelles, les Tau passèrent en mode optique longue portée et furent choqués de contempler des failles béantes dans le voile de la réalité, d'où émergèrent les immenses bâtiments de guerre impériaux et leurs escorteurs. La flotte des Tau et les stations orbitales de Pra'yen provoquèrent des dégâts, mais elles furent promptement anéanties. La voie était libre vers Dal'yth Prime elle-même.

Lors de la plus importante bataille de toute cette guerre, les forces impériales atterrirent sur Dal'yth Prime. Elles ne s'attaquaient pas à un monde impérial récemment converti au bien suprême ou à une nouvelle colonie, mais à un sept Tau très peuplé. L'assaut orbital fut intercepté par des escadrilles de chasseurs atmosphériques, néanmoins l'Imperium parvint à établir une tête de pont. Ses forces terrestres, menées par un fer de lance de titans et de régiments blindés, avancèrent aussitôt vers la zone urbaine de Gel'bryn.

La percée impériale fut confrontée à une tempête de missiles qui plongèrent depuis les collines. Lorsque des unités furent envoyées déloger les observateurs Tau, elles furent prises à parti par des unités équipées de répulseurs et de champs de brouillage. À chaque fois que les forces impériales tentaient de reprendre l'initiative, elles subissaient des contre-attaques minutées de la caste du Feu. La nuit était le pire moment pour les forces de l'Imperium, car les Tau profitaient du couvert des ténèbres pour effectuer des raids avec leurs exo-armures sophistiquées. Grâce à leur technologie supérieure, les Tau parvinrent à détruire un grand nombre de chars humains sans subir de lourdes pertes. Les space marines essayèrent d'organiser un assaut orbital derrière les lignes ennemies, mais ils furent laminés par des équipes en exo-armures lourdes, dont l'armement réduisit en miettes la majorité des transports de l'Adeptus Astartes.

En dépit de leurs pertes, les forces impériales continuaient d'avancer. Plusieurs régions de Dal'yth furent ravagées ou durent être évacuées à cause des combats. Toutefois, l'arrivée

de renforts Tau affaiblit grandement la suprématie spatiale de l'Imperium, qui fut finalement obligé de se retirer en abandonnant une grosse partie de son matériel. Les Tau auraient sans doute pu encercler les forces terrestres humaines, mais les éthérés insistèrent pour ouvrir des négociations et proposer un cessez-le-feu, ce qui permit aux envahisseurs de se retirer sans être inquiétés.

LA TEMPÊTE À VENIR

Suite à la bataille de Dal'yth, une trêve s'installa entre les deux camps au niveau du Golfe de Damocles. Mais alors que l'Imperium regroupait ses forces en préparation de l'offensive suivante, des problèmes plus urgents conduisirent à leur redéploiement sur d'autres fronts.

L'Imperium n'avait pas déployé toute sa puissance contre les Tau, néanmoins cela avait suffi pour les refouler brutalement. Cependant, les Tau avaient beaucoup appris de ce conflit. La caste du Feu avait constaté qu'elle faisait face à un adversaire prêt à accepter des pertes colossales, comme les orks, mais contrairement aux peaux-vertes, l'Imperium employait des stratégies plus variées et un arsenal plus efficace.

Les éthérés ordonnèrent qu'on étudie les prisonniers et le matériel capturé. La caste de la Terre s'aperçut que la technologie humaine était inférieure à la sienne, et souvent trop instable pour permettre une utilisation sûre, notamment dans le cas des appareils à plasma. Malgré tout, les Tau firent des découvertes effarantes, entre autres un moteur Warp en état de marche, dont ils ne purent percer les secrets, puisqu'ils n'avaient aucune connaissance à propos du Warp. Pour couronner le tout, les captifs humains eux-mêmes étaient incapables d'expliquer comment cette machine fonctionnait, car ils se contentaient de l'utiliser en appliquant des procédures rituelles ponctuées d'hymnes.

LE POINT DE VUE IMPÉRIAL

La plupart des citoyens de l'Imperium considèrent les Tau comme des extraterrestres repoussants bons à être exterminés. Les plus érudits furent désagréablement surpris lorsqu'ils étudièrent cette race plus en profondeur: les Tau sont des adversaires misérables en combat rapproché, mais leurs compétences tactiques sont exceptionnelles. Ils maîtrisent parfaitement l'art de l'embuscade et de la contre-attaque. Leur technologie est très avancée et certaines de leurs armes, comme le canon-rail, se révèlent dévastatrices. Comparées aux cités-ruches, les villes Tau sont bien plus productives. Enfin, quelques humains (notamment les space marines), reconnaissent que les Tau sont des adversaires honorables.

L'inquisiteur Gallius fut particulièrement alarmé lorsqu'il découvrit les Tau. Il fut frappé par leur naïveté, leurs prouesses techniques et leur confiance en l'avenir, qui lui rappelait un peu ce qu'il avait lu à propos de l'Âge de la Technologie. D'après le peu que l'on sait, l'hubris de l'humanité et sa confiance aveugle en des intelligences artificielles menèrent au cauchemar de l'Ère des Luttes. Si les Tau étaient en train d'emprunter ce même chemin, ils représentaient alors bel et bien un grand danger pour l'Imperium, et même pour la galaxie dans son ensemble.

L'AVANCE SE POURSUIT

Suite à la guerre contre l'Imperium, Aun'Va s'adressa au Conseil des Éthérés pour exposer ses inquiétudes. Il implora l'éthéré suprême, Aun'Wei, qui était alors au crépuscule de sa vie, de reprendre ce que les Tau avaient perdu. Les Tau sont animés par une confiance absolue dans leur propre destinée et sont convaincus que leurs méthodes sont les meilleures. Cependant, après leur retraite à travers le golfe de Damocles, et leur expérience de première main avec les forces considérables de l'Imperium, de nombreux Tau étaient gagnés par le doute. La race entière, au cours de ses longues entreprises, n'avait jamais connu l'échec. Aun'Va prévint que faute d'action, des fissures apparaîtraient dans le socle de leur système de valeurs, ce qui était une éventualité intolérable. L'ancien éthéré se rangea à l'opinion d'Aun'Va, et lui confia le soin de prendre les mesures nécessaires.

Aun'Va savait que les mondes affranchis par l'Imperium pouvaient être manipulés, et d'après les communications interceptées, il savait que les secteurs entourant le golfe de Damocles ne pouvaient pas espérer davantage de renforts. Par conséquent, Aun'Va ordonna à la caste du Feu de repasser la frontière mouvante entre l'Empire Tau et le domaine de l'Humanité, mais cette fois pour reprendre les colonies récemment perdues.

ATTAQUE DE L'AU-DELÀ

Durant la période de consolidation qui suivit l'expansion de la deuxième Sphère, leurs avant-postes prévinrent les Tau d'une menace d'invasion. Il s'agissait de la flotte-ruche Gorgon, qui n'était qu'une vrille mineure comparée aux principales incursions qu'avait connues la galaxie, mais les Tau n'avaient jamais connu de menace comparable aux tyrannides, une race extragalactique dont la voracité dépouillait des planètes entières de toute matière organique.

Les tyrannides faisaient preuve d'une remarquable adaptabilité physique, et évoluaient d'une bataille à la suivante pour mieux venir à bout des défenseurs. Face à un tel assaut, les Tau durent constamment altérer leurs plans, à mesure qu'apparaissaient de nouvelles formes de vie tyrannides annihilant les avantages technologiques de la caste du Feu. Les tyrannides anéantirent de nombreuses colonies avant d'être bloqués par les grandes manœuvres défensives Tau sur la planète forestière Sha'draig. Bien que ladite planète fut finalement assimilée, les tyrannides avaient été ralentis le temps que les Tau améliorent la défense de Ke'lshan Prime.

Par un caprice du destin, le sept Ke'lshan fut attaqué en premier par une flotte de l'Imperium, envoyée pour soutenir la croisade du golfe de Damocles plus d'un siècle et demi auparavant, et récemment surgie du Warp. Face à l'ennemi commun, les Tau et les officiers impériaux conclurent une trêve fragile. Les tyrannides ne pourraient pas s'adapter si les deux forces agissaient de concert, et c'est ce qui causa la perte de la flotte-ruche Gorgon. Les armées humaines, trop affaiblies pour continuer l'assaut prévu, purent se retirer avec les honneurs eu égard à l'assistance fournie. Sur Ke'lshan, la caste de la Terre commença immédiatement à rebâtir son sept, les éthérés soulignant la possibilité du retour d'un des envahisseurs, voire des deux.

Bien qu'il eût des réserves à son sujet, Aun'Va choisit le commandeur O'Shovah pour régir les aspects militaires de l'effort de reconquête. Protégé du légendaire commandeur Puretide, O'Shovah était un chef dynamique et volontaire qui s'était rendu célèbre au cours de récentes campagnes contre les orks. Le génie tactique du jeune commandeur lui avait déjà valu le titre de commandeur Farsight, car il était capable d'anticiper et d'exploiter les mouvements adverses comme s'il connaissait déjà les plans de l'ennemi.

Tout d'abord, le choix d'Aun'Va se montra judicieux : toutes les planètes prévues furent rapidement reconquises. L'essentiel de leurs forces armées ayant été appelé sur d'autres fronts, les défenseurs restants n'avaient aucune chance face aux frappes audacieuses et dévastatrices dont le commandeur Farsight s'était fait une spécialité. L'Empire Tau tout entier acclamait chacune de ses victoires.



DES CHEMINS DIVERGENTS

Alors qu'il ne lui restait qu'un monde à recoloniser, le commandeur Farsight fut distrait de sa mission par ses vieux ennemis les orks. Cela commença par des interventions ponctuelles contre les incursions peaux-vertes aux limites de l'espace récemment reconquis, puis devint bientôt une guerre prolongée contre un conglomérat de clans orks venus à bord d'astéroïdes grossièrement aménagés. Les forces d'O'Shovah finirent par disperser l'invasion ork, et poursuivirent le seigneur de guerre jusqu'à un monde-artéfact abandonné depuis longtemps par l'Imperium. Son nom était Arthas Moloch, et c'est là que les forces de Farsight furent attaquées par un ennemi féroce et non identifié, tandis que les orks s'échappaient à la faveur de la confusion.

On en sait peu sur la bataille, si ce n'est que tous les éthérés qui accompagnaient l'expédition furent tués dans les affrontements, et que le mystérieux ennemi avait disparu, laissant de nouveau Arthas Molach à l'abandon. En dépit des pertes et des ordres formels de revenir, le commandeur Farsight refusa de rejoindre le gros des forces de l'Empire Tau. Au lieu de cela, les restes de son armée repartirent à la poursuite des orks. Bientôt, ils furent hors de portée de communication, partis plus loin qu'aucun Tau avant eux.

L'Empire Tau envoya de nombreux messages via la chaîne de communications, qui furent relayés par les balises aux confins du système jusque dans l'espace inexploré où l'expédition Tau avait disparu, mais aucune réponse ne parvint.

Peut-être que l'immensité du vide ou quelque étrange interférence empêcha que les messages atteignent leur destinataire, mais après plusieurs années sans réponse, l'expédition fut déclarée perdue. L'empire Tau porta le deuil de son commandeur le plus illustre. Or, des années plus tard, des sondes explorèrent en profondeur la région où le commandeur Farsight avait été vu pour la dernière fois, et transmirent des rapports inquiétants : O'Shovah était en vie, et il avait établi ses propres colonies à l'autre bout du golfe de Damocles. Cette mystérieuse trahison du bien suprême hante l'Empire Tau aujourd'hui encore.

UN NOUVEL ÂGE DE SUPRÉMATIE

D'un bout à l'autre de l'Empire Tau, des flottes coloniales récemment bâties stationnaient en orbite en prévision du lancement d'une nouvelle sphère d'expansion. En pleins préparatifs, des signaux d'alerte retentirent le long des relais de transmission Tau. Des ennemis ancestraux attaquaient, inimaginablement nombreux : les orks étaient de retour.

S'UNIR POUR VIVRE

Venue des confins de la nébuleuse du Voile Occidental, l'armada de bric et de broc émergea des grands nuages de gaz aussi soudainement que si elle avait surgi du néant. À la vue des premiers signaux, les techniciens de la caste de la Terre crurent à une défaillance de leurs senseurs, tant la taille de la flotte peau-verte était invraisemblable. L'invasion était constituée d'une douzaine de Waaagh! distinctes, chacune menée par un boss avide de suprématie globale. Seules les querelles incessantes des orks et la vétusté de leurs vaisseaux laissèrent à l'Empire Tau le temps de réagir.

De nombreux Tau furent pris de panique face à l'immensité de la menace, mais l'un d'eux vit que si l'empire agissait de concert comme toujours, il pourrait vaincre même une invasion de cette magnitude. Aun'Va, alors Éthéré Suprême, demeura calme comme un miroir. Il réunit les dirigeants de tous les septs pour établir un plan d'action. Les septs les plus directement menacés – Vior'la, Sa'cea, et Tau'n – attaqueraient de concert pour retarder les orks. Derrière eux, l'ensemble des autres septs dépêcheraient des troupes et des astronefs vers le front en vue des prochaines contre-attaques.

À travers tout l'empire, la caste de l'Air mobilisa ses flottes en toute hâte, reconvertissant les transports coloniaux et autres navires de commerce en transports de troupes afin de convoier les forces qui endigueraient la marée verte. Alors que les Tau formaient un front commun contre les Orks, les premiers contacts eurent lieu aux marches de l'empire. La marine Tau lança des attaques de harcèlement pour attirer les vaisseaux orks à portée de tir des stations de défense orbitales. La puissance de feu combinée de ces dernières et de la flotte infligea de lourdes pertes aux peaux-vertes, bien que plusieurs stations fussent détruites lorsque des vaisseaux orks percutèrent les structures pour y déverser des groupes de saboteurs. Des guerriers de feu furent dès lors déployés dans les stations restantes, et des batailles désespérées se poursuivirent dans l'espace profond, parfois des mois durant.

Tandis que les différents clans orks se dissociaient pour agir chacun de leur côté, le conflit s'étendit à travers l'espace et en plus de douze lieux en surface. Partout où les orks débarquaient, des renforts terrestres Tau atterrirent, y compris sur des lunes désolées, pour priver l'envahisseur des moindres sources d'approvisionnement et l'empêcher de prendre racine en territoire Tau.

Une fois que le risque d'être submergé fut écarté, Aun'Va estima que le moment était venu d'exécuter son maître plan. Des siècles auparavant, quand le conseil des éthérés sut que le commandeur Puretide déclinait rapidement et allait bientôt mourir, des mesures furent prises. La caste de la Terre avait sauvegardé les souvenirs de Puretide pour les compiler sous forme d'IA holographique ayant son apparence, sa manière d'agir, et surtout son mode de pensée. Or, à l'époque, rien

ne garantissait le succès de cette forme de préservation du maître. Il fut donc décidé, par précaution, de placer en stase plusieurs disciples de Puretide parmi les plus doués – par un procédé à l'épreuve du temps qui venait d'être développé par la caste de la Terre. Ainsi, en temps de guerre ou d'expansion future, l'empire pourrait de nouveau faire appel aux maîtres de l'art de la guerre. En l'occurrence, face à la plus grande invasion ork jamais rencontrée, Aun'Va décida qu'il fallait un chef à la destinée glorieuse.



UNE NOUVELLE HÉROÏNE DU PEUPLE

Parmi les sujets placés en stase cryogénique, se trouvait un commandeur du nom d'O'Shaserra. Parmi sa promotion de guerriers de feu, un seul de ses rivaux égalait O'Shaserra en audace et en sens tactique. Ce guerrier, O'Shovah, n'avait pas été cryogénisé, car il reçut l'honneur de diriger les forces expéditionnaires Tau qui reprendraient les colonies après la guerre avec l'Imperium.

O'Shaserra acheva son réendoctrinement alors que le conflit avait duré depuis près de six ans ; l'invasion ork initialement massive et compacte s'étendait désormais aux frontières de nombreux septs. Grâce à leur supériorité technologique et à la cohésion de leurs forces, les armées Tau avaient su tenir en échec les hordes orks malgré leur infériorité numérique. La situation était figée, car les peaux-vertes désorganisés n'avaient ni l'élan ni l'unité requis pour conquérir un sept, et les Tau n'étaient pas en mesure de les éradiquer.

Le commandeur O'Shaserra prit la tête d'un cadre de chasse pour entrer en lice. Après une série de victoires, elle reçut la responsabilité d'un commandement, une formation de plusieurs cadres. Quand la plus grande lune de Sa'cea Prime, Vay'harra, fut déclarée purgée de tout ork, le commandeur O'Shaserra jouissait déjà d'une notoriété certaine. Elle remporta encore des victoires dans les écosystèmes de Kormusan, et enfin dans les Expansions K'resh. Chaque triomphe libérait davantage de forces pour faire pression sur les peaux-vertes restants. Après le nettoyage exhaustif des Expansions K'resh, les orks furent définitivement brisés.

Ce qu'on appela ensuite la Grande Guerre de Confédération dura douze ans et consacra une nouvelle héroïne dans les cœurs et les âmes de toute une génération Tau. O'Shaserra était désormais connue sous le nom de Commandeur Shadowsun. Ses manœuvres étaient exécutées à la perfection par tous les échelons de commandement, et elle faisait personnellement preuve d'héroïsme. Son penchant pour l'infiltration et l'embuscade étaient déjà légendaires. Dès lors, des lendemains radieux attendaient le peuple Tau.

LA TROISIÈME SPHÈRE D'EXPANSION

Après la défaite de l'invasion ork et l'avènement d'une nouvelle héroïne à la tête de la caste du Feu, Aun'Va jugea que le temps était venu de déclarer la Troisième Sphère d'Expansion. Grâce au surcroît de ressources fourni par le nombre de septs fermement établis, l'empire Tau entreprit cette campagne de conquête à une échelle sans précédent.

Malgré leur dynamisme et leur audace, les précédentes Sphères d'Expansion s'étaient cantonnées aux amas stellaires denses proches de la planète T'au. Leur ambition était limitée, car les Tau n'avaient pas les moyens démographiques de s'étendre davantage, et ils n'avaient pas encore appris à exploiter pleinement les capacités de leurs alliés. S'y ajoutaient les contraintes d'ordre technique ; ainsi la caste de la Terre cherchait constamment à développer des astronefs capables de franchir plus vite les distances interstellaires.

Aun'Va savait que c'était le moment ou jamais pour les Tau de maîtriser leur destinée. La Grande Guerre de Confédération avait mobilisé les Tau pour un conflit global, les éthérés poussant chaque caste à produire plus et mieux. L'invasion ork avait servi d'entraînement impitoyable pour la caste du Feu, et les pertes de cette campagne prolongée avaient été remplacées. De nombreux guerriers de feu et leurs commandeurs avaient gagné une expérience inestimable. Plus que jamais, ils étaient en mesure de coordonner leurs efforts avec d'autres septs et avec la marine Tau. Les effectifs d'auxiliaires prêts à se déployer avec la caste du Feu furent augmentés, à commencer par les kroots disponibles.

Afin d'atteindre au plus vite les systèmes lointains jugés prioritaires par les éclaireurs avancés, les armadas de vaisseaux Tau avaient été équipées des dernières modifications de la caste de la Terre. La propulsion des astronefs fut améliorée de sorte que les moteurs puissent fournir une poussée accrue, pour atteindre des vitesses jusque-là inconcevables. Pour alléger le fardeau des navires de transport destinés aux plus longs périple, la caste de la Terre les équipa de vastes chambres de stase, pour permettre à des cadres de chasse, voire à des commandements entiers, de passer des mois ou des années en transit sans vieillir d'un jour.

INCLINEZ-VOUS DEVANT LE BIEN SUPRÊME

Tous les septs envoyèrent des flottes pour contribuer à la grande expansion, et c'est aux marges septentrionales et occidentales de l'Empire Tau que se firent les plus grands rassemblements. Les ports et les quais orbitaux de Dal'yth, Sa'cea et Vior'la accueillirent d'immenses flottes. En plus des navires de guerre, la marine Tau fournissait de véritables armadas de transports pour emmener les armées, les colons, les habitats préfabriqués, les drones bâtisseurs et toutes sortes d'équipements. Cette force massive serait dirigée par le commandeur Shadowsun en personne, en sa nouvelle qualité d'officier supérieur de toute la caste du Feu. Son cap traverserait le golfe de Damocles, et doublerait les champs d'astéroïdes de Gri-lok. Les destinations avaient été planifiées méticuleusement : toutes les lunes et planètes propices à la colonisation étaient marquées sur les holo-cartes de la flotte. Les populations indigènes avaient déjà reçu la visite de marchands et d'ambassadeurs de la caste de l'Eau pour explorer les possibilités d'annexion pacifique.

Certaines planètes vouées à l'absorption par l'empire Tau appartenaient à l'Imperium de l'Humanité. En l'occurrence, Aun'Va n'aurait pas pu choisir un meilleur moment pour lancer la Troisième Sphère d'Expansion. Des agents de la caste de l'Eau et des Gue'vesa – auxiliaires humains loyaux aux Tau – confirmèrent ce que la caste de la Terre avait déduit de transmissions interceptées : pour faire face à d'autres conflits plus lointains, le nombre de défenseurs avait été fortement réduit aux frontières du territoire impérial.

Certains mondes impériaux, vulnérables à la corruption, ou souhaitant par idéalisme échapper au joug tyrannique de leur régime, déposèrent les armes à la première occasion et accueillirent les ambassadeurs de la caste de l'Eau avec des offres de coopération. Cependant, la plupart des mondes humains rejetèrent les propositions des Tau, soit par défiance envers les xenos, soit plus simplement par crainte des représailles de leur propre race. Quant aux mondes frontaliers qui résistèrent, Shadowsun les conquit par une suite de frappes précises. Les défenses humaines furent incapables de ralentir l'avance Tau, et encore moins de l'arrêter.

Le secteur le plus au nord du golfe de Damocles fut bientôt totalement rattaché au domaine Tau, et vers l'ouest galactique, les secteurs adjacents aux systèmes du Soleil Rouge furent purgés des hruds, des orks et des humains rebelles. Les flottilles des conclaves de liaison avec les peuples indigènes de la caste de l'Eau se déployèrent en vue du long processus d'intégration de ceux qui souhaitaient accéder aux lumières. La caste de la Terre, impatiente d'exploiter ses nouveaux domaines, larguait déjà ses dômes de production sur les terres riches en ressources. Pour maintenir l'élan de la conquête, les Tau devaient établir des sources de carburant proches du front d'expansion. Reliée à l'Empire Tau par de longues chaînes de relais de communication, l'expansion englobait des dizaines de mondes, et ce n'était que le début.

SEPTS DE LA TROISIÈME SPHÈRE

La Troisième Sphère d'Expansion a déjà établi plusieurs nouveaux septs, et le nombre de cadres expéditionnaires envoyés en quête de futures colonies dépasse tout ce que les Tau ont connu au long de leur histoire.



KSI'M'YEN

Premier des nouveaux septs, Ksi'm'Yen est l'un des nombreux mondes jadis tenus par l'Imperium. Les habitants humains qui ont juré allégeance au bien suprême ont été déplacés plus loin dans l'Empire Tau pour assurer leur sécurité et faciliter leur assimilation dans l'empire.



FI'RIDS

Les Tau occupant le monde principal de ce sept ont arraché son système solaire à la mainmise d'un seigneur ork, au prix de grands sacrifices.

MU'GULATH BAY

Portail du système Dovar et site d'une célèbre victoire Tau, remportée conjointement par le commandeur Shadowsun et Aun'Va, Mu'gulath Bay est en bonne voie pour devenir un sept à part entière.



SHADOWSUN TRIOMPHE

Portée par ses premiers succès, Shadowsun mena son armée toujours plus loin en territoire impérial. Elle semblait être partout à la fois, poussant ses forces en avant. À l'avant-garde de l'offensive, les fers de lance de la caste du Feu se dirigeaient vers leurs cibles avant même que les troupes de consolidation qui les talonnaient aient fini de se déployer sur la conquête précédente. Shadowsun appliquait l'ancienne maxime de Puretide : "Frappez aussitôt après une victoire, et vous remporterez une autre victoire."

Shadowsun rencontra une résistance croissante à mesure qu'elle progressait à l'intérieur de l'Imperium, et elle vit que l'étirement de ses forces épuiserait son élan. Au lieu de frapper tête baissée des planètes bien défendues, elle divisa ses flottes, et les envoya dans douze directions à la fois. Chacune d'elles se lança dans une série d'attaques-surprises que l'Imperium ne pouvait contrer efficacement. À la longue, ce dernier se contenta de défendre de manière statique une poignée de mondes clés. Shadowsun sut tirer parti de cette stratégie, qui lui permettait à nouveau de concentrer ses forces pour attaquer la planète de son choix. Sa première cible fut l'agri-monde Agrellan, dont l'orbite le désignait comme portail vers un amas de riches mondes impériaux.

Des convois de troupes fraîches de la caste du Feu, ainsi que de nombreux prototypes d'armes, furent envoyés en hâte vers le front en vue de ce qui s'annonçait comme un conflit décisif. Aun'Va lui-même vint pour motiver la caste du Feu, et en le voyant, les Tau surent que la victoire était certaine.

Enfin, on mobilisa la plus lourde classe d'exo-armures, et sous la direction inspirée de Shadowsun, son utilisation fut couronnée de succès ; partout où le nouveau modèle marchait, la victoire suivait. De manière appropriée, ce fut cette exo-armure XV104 Riptide qui infligea le coup de grâce lors de la bataille finale, en anéantissant les chars lourds qui avaient si longuement défendu les portes de la capitale planétaire. Bien que les défenseurs impériaux aient combattu avec leur obstination fataliste coutumière, les couloirs de la ruche ne tardèrent pas à être noyés dans le sang, hormis de rares poches de résistance. La planète appartenait aux Tau et fut renommée Mu'gulath Bay, et le système tomba à son tour.

La riposte de l'Imperium s'abattit sur le secteur Zeist, comme Shadowsun l'avait prévu. Ce secteur lointain avait été sacrifié pour le bien suprême de la Troisième Sphère d'Expansion. Certes, plusieurs colonies utiles tombèrent face à l'élite de l'Humanité – ses fameux space marines – mais cet effort monopolisa la majorité des forces d'intervention impériales. Pendant ce temps, le gros des armées Tau put s'emparer à loisir des systèmes stellaires voisins, plus précieux et convoités. Les mondes de l'Imperium tombèrent l'un après l'autre face à cet assaut précis et systématique.

"NUL NE DOIT DOUTER QUE L'EMPIRE TAU APPORTERA L'UNITÉ – NUL NE DOIT DOUTER QUE NOTRE HEURE EST VENUE. EN AVANT, POUR LE BIEN SUPRÊME!"

- AUN'VA, S'ADRESSANT AUX CADRES DE LA CASTE DU FEU
DU SOMMET DES RUINES DE LA RUCHE AGRELLAN

UN EMPIRE EN ESSOR

Depuis que les Tau se sont arrachés à l'atmosphère de leur monde natal pour la première fois, leur empire a grandi, se déployant parmi les étoiles suivant trois "sphères d'expansion" distinctes. Outre les systèmes colonisés, appelés "septs", les Tau règnent sur toutes sortes de phénomènes célestes, des structures artificielles de leur fabrication et des planètes xenos majeures.

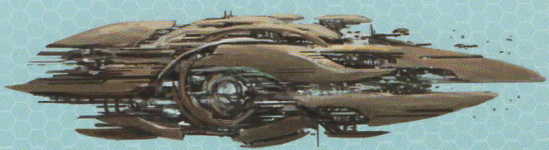
LES SEPTS TAU

Les septs sont les plus importantes composantes de l'Empire Tau. Ils portent le nom de leur monde primordial et peuvent englober un nombre variable de bases artificielles ou de planètes et de lunes colonisées, toutes soumises à un contrôle central. Les plus vieux septs, ceux de la première sphère, sont les plus densément peuplés.

Le sept d'origine d'un Tau définit en grande partie son identité, chaque sept possédant une culture unique, à commencer par la représentation relative de chaque caste.

STATIONS-FORTERESSES (TA'SHIRO)

Les Tau établissent des bases ta'shiro dans l'espace interstellaire. Ces stations-fortresses peuvent générer une poussée suffisante pour ne pas dériver de leur position. Plusieurs modèles ont été développés, les plus gros pouvant accueillir une population comparable à celle d'une mégapole continentale.



LES MONDES KROOTS

Les kroots sont les auxiliaires de l'Empire Tau les plus répandus, les septs intégrant des dizaines de leurs enclaves. Bien que leur race migratoire se soit fortement dispersée, tous les kroots finissent par ressentir un pincement au cœur qui les pousse à retourner sur leur planète d'origine : Pech.

SHA'GALUDD

Monde natal des Nagi, une espèce de vers minuscule mais hautement intelligente connue pour ses capacités de contrôle mental. Les Nagi furent d'abord des créatures honnies qu'on appelait "vers cérébraux", mais les premiers conflits se conclurent par un accord de paix et les Nagi rejoignirent l'Empire Tau. Nombre d'entre eux servent aujourd'hui en tant que conseillers de la caste des Éthérés.

VESPID

Géante gazeuse plongée dans les ténèbres et patrie de la race vespide, ce monde possède des mines de cristal abondantes.

TEMPÊTES SOLAIRES

Au cours de ses vaines tentatives de drainer l'énergie des étoiles, la caste de la Terre en a accidentellement transformé en supernovæ – voyager dans ces régions est vivement déconseillé. Ayant échoué à recueillir cette énergie, les Tau expérimentent une arme "tueuse de soleil", mais les derniers prototypes sont encore beaucoup trop encombrants.

LA ZONE DU SILENCE

Une région dévastée par le passage de la flotte-ruche Gorgon, qui n'a laissé derrière elle que des planètes vidées de toute vie.

BALISES-RELAIS DE COMMUNICATIONS (TAL'HYEN)

Le signal des communications Tau s'affaiblit au-delà d'une certaine distance, des stations relais ont donc été bâties pour former des chaînes enjambant les gouffres spatiaux. C'est un vecteur d'information efficace, chaque holo-vid peut prendre des mois pour parcourir les distances interstellaires et leur qualité peut être affectée par le nombre de relais et les interférences dues aux nébuleuses et aux vents solaires.

ISLA'SU

La planète aquatique des Greet, souvent considérée comme appartenant au sept Fal'shia.

LES ENCLAVES FARSIGHT

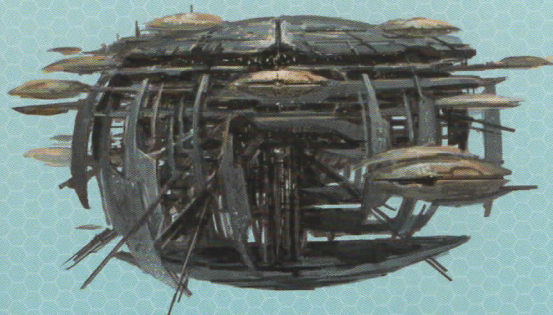
Indépendante de l'Empire Tau, la faction séparatiste dirigée par le commandeur Farsight s'est installée dans cette région. On ignore le nom exact des septs militaristes, les stations-fortresses armées de la zone ayant montré une grande efficacité en termes de destruction des sondes.

LES SOLEILS ROUGES

Ce groupe ramassé de planètes orbitant autour d'un cordon de six naines rouges a été identifié comme un site potentiel de colonisation, dissuadée par son importante population ork. Des balises-senseurs encerclent la zone afin de déclencher une alerte précoce au cas où les peaux-vertes cesseraient leurs luttes intestines pour s'en prendre aux systèmes voisins.

CITÉS ORBITALES DU KOR'VATTRA

Chaque sept compte des dizaines de gigantesques docks conçus pour la marine Tau (kor'vattra). Certains ont développé une version civile : les "cités orbitales" (kor'shuto). Elles peuvent être déplacées afin de fournir des "tremplins" stables pour les grands programmes de recherche ou de colonisation, voire pour les campagnes militaires.



L'EMPIRE TAU

SEPT DAL'YTH

Station de commerce
Ta'Shiro

Flotte minière de la nébuleuse

Akul

Pra'yen

Site de victoire

Dal'yth

Dal'yr

FI'RIOUS

KSI'MYEN

MU'GULATH BAY

DAL'YTH

Champ d'astéroïdes
Gri-lok

Enclaves Farsight

Arthas Moloch

VIOR'LA

SA'CEA

Sha'galudd

Pech

NÉBULEUSE
DU VOILE
OCCIDENTAL

Nuages de gaz

TAU'N

T'AU

KE'LSHAN

AU'TAAL

LA ZONE
DU SILENCE

N'DRAS

Q-15

VASH'YA

Ironrok
Les Soleils
Rouges

Monde mékano
de Gurgit

T'OLKU

ELSY'EIR

Landfall

TASH'VAR

D'YANOI

Vespid

BORK'AN

FAL'SHIA

Isla'su

ULTIMA
SEGMENTUM

L'EMPIRE
TAU

ULTRAMAR

LÉGENDE

Lignes de communications

Balises-relais

Septs 1^{re} sphère

Septs 2^e sphère

Septs 3^e sphère

Monde kroot

Autres mondes

Enclaves Farsight

Stations-fortresses

Cités orbitales

Tempête solaire

Flotte minière

L'ART DE LA GUERRE

Bien que leur technologie soit très avancée, les Tau sont fiers de préserver leurs vieilles coutumes. Nombre des traditions militaires de la caste du Feu remontent à l'époque des tribus de chasseurs qui arpentaient les plaines de T'au, parmi lesquelles l'organisation des unités, les tactiques de combat et le Code du Feu suivis par les guerriers.

La caste du Feu est composée de soldats professionnels. Leur régime d'entraînement débute quelques instants après leur naissance, la communauté n'exigeant rien moins que les meilleurs guerriers. La discipline, l'aptitude, le dur labeur et l'obéissance aux ordres sont professés aux futurs soldats. Il est de coutume d'élever et d'entraîner ensemble les membres d'une équipe, qui tissent des liens forts au cours de leur apprentissage – une camaraderie qui leur sera très utile, quel que soit le monde lointain sur lequel l'Empire Tau les enverra combattre.

Celui qui reçoit le nom de shas'la (qui signifie guerrier de la caste du Feu accompli) a achevé un entraînement rigoureux et a passé le dernier rite de passage – on n'entend plus jamais parler de ceux qui ne sont pas assez forts ni assez intelligents pour réussir ces tests. La caste du Feu n'a de cesse de se préparer à la guerre : ses académies visent à éduquer ses soldats aux techniques martiales. Car pour la caste du Feu, la guerre est un art, une discipline à étudier et à exercer.

LE COMMANDEUR PURETIDE

Le commandeur Puretide est le Code du Feu incarné. Suite à une grave blessure reçue au combat, Puretide devint un ermite et consacra ses dernières années à compiler l'expérience et la sagesse qu'il avait accumulées, pour la postérité. Son vœu était de transmettre ses stratégies uniques équilibrées afin que ses réussites continuent de profiter aux autres près sa mort. Toutes les académies de la caste du Feu enseignent les travaux de Puretide et les étudiants les plus prometteurs, peut-être un par génération, peuvent encore apprendre de Puretide lui-même. Ces disciples triés sur le volet peuvent étudier auprès du vieux maître grâce à la technologie holographique de la caste de la Terre. Il est à noter qu'il ne s'agit pas de vieux enregistrements d'images, mais de la projection d'une IA qui pense, répond et médite. Les étherés contrôlent sévèrement l'accès à ce programme, et les rares qui satisfont à leurs exigences rejoignent Puretide dans sa retraite au sommet du mont Kan'ji, sur Dal'yth Prime, où le sage commandeur les questionne et les instruit. Malgré tous ses efforts – de son vivant et sous sa forme actuelle – peu, voire aucun, des étudiants de Puretide ont saisi la teneur équilibrée de son enseignement. Aujourd'hui encore, des philosophies rivales s'opposent en mettant en exergue un aspect unique de sa doctrine, au détriment de tous les autres.

"SAVOIR QUAND RESTER EN RETRAIT, ET QUAND MONTER EN PREMIÈRE LIGNE, EST UNE CHOSE QU'ON NE PEUT ENSEIGNER À UN COMMANDEUR; CHACUN DOIT TROUVER SA PROPRE VOIE. AU FINAL, L'ARBITRE ULTIME EST LA VICTOIRE. MAIS J'INSISTE: TRIOMPHER EN PRENANT LE MINIMUM DE RISQUES EST LA MARCHÉ À SUIVRE."

— COMMANDEUR PURETIDE

PHILOSOPHIES TACTIQUES

Les tactiques les plus couramment appliquées par les cadres de chasse Tau sont le *Mont'ka* et le *Kauyon*. Chaque méthode fait l'objet d'un enseignement circonstancié dans les académies, dispensé par ses plus fervents adeptes parmi les maîtres. Ces deux styles reposent sur d'anciennes techniques de chasse, qui représentent les deux grandes approches de mise à mort de la proie : l'une consiste à l'attirer vers le chasseur (*Kauyon*), l'autre implique que le chasseur déniché son gibier (*Mont'ka*). Quoique certains commandeurs ou septs favorisent des armes ou des équipes spécifiques pour appliquer un style ou l'autre, en définitive, c'est la tactique utilisée qui fait la différence – un précepte que les instructeurs des académies (qui en leur temps, étaient tous des guerriers reconnus) martèlent à leurs élèves.

MONT'KA

Littéralement, *Mont'ka* signifie "le coup fatal". Technique de guerre la plus agressive en usage chez les Tau, son principe repose sur l'identification d'une cible opportune suivie d'une attaque expéditive avec le cadre de chasse. Le *Mont'ka* a donné naissance à nombre de célèbres variantes, la plupart s'appuyant sur une frappe brutale exécutée par une force mobile qui porte le combat à l'ennemi. La théorie qui sous-tend cette tactique est celle du coup rapide et mortel, qui plonge l'adversaire dans la stupeur et aboutit à une victoire décisive. Comme toutes les tactiques Tau, le *Mont'ka* se concentre principalement sur la priorisation des cibles et la concentration des tirs, ce qui peut se résumer par attaquer le bon ennemi au bon moment avec une force irréprouvable. Frapper trop tôt fera perdre à l'assaut de son élan, trop tard laissera l'initiative à l'ennemi.

Un cadre qui suit le *Mont'ka* peut patienter plusieurs jours dans l'attente de l'ordre d'attaquer. Ce temps est mis à profit pour revoir le plan, chorégraphier les mouvements des troupes, dresser une typologie des cibles et des terrains. Souvent, l'attaque sera subdivisée en étapes multiples, certains éléments participant à l'assaut se déployant selon différents modes et provenant de plusieurs directions. Quoique l'enchaînement de ces phases ait été planifié en amont, on peut procéder à certains ajustements pour répondre aux variables inhérentes à la bataille.

La décision finale de déclencher le *Mont'ka* revient à un guerrier qui a une bonne vue sur la proie – souvent le membre d'une équipe de cibleurs infiltrée en territoire ennemi. Le lien de confiance qui unit le cadre qui exécute le *Mont'ka* et le commandeur qui l'ordonne est très fort, et l'honneur d'une attaque bien menée rejaillira sur tous. L'assaut est immédiatement annulé si la proie se montre particulièrement résistante, pénible ou fuyante. La guerre de tranchées n'est pas la voie du *Mont'ka*, et au lieu d'entamer une lutte d'attrition, les Tau préfèrent toujours se retirer afin de planifier une nouvelle attaque.

KAUYON

L'art guerrier du Kauyon est la plus vieille tactique Tau, et les mots chasseur et patience sont des dérivés de cette racine. Ce style de combat se fonde sur l'interaction entre le chasseur et le leurre. On peut se servir de n'importe quel appât – généralement une unité alliée déployée en position intermédiaire, ou un objectif vital pour l'ennemi. En faisant preuve de sagesse et de précaution, le chasseur attentif anticipe le chemin emprunté par la proie et se déploie de la manière la plus avantageuse pour l'attaquer. Par exemple, un cadre qui emploie le Kauyon peut préparer un assaut le long d'une voie de passage de l'ennemi : une équipe est placée en avant-garde pour infliger des dégâts précoces avant de se retirer. La probabilité que cette retraite attire à sa suite un adversaire avide de vengeance est très élevée. L'art du Kauyon consiste à échafauder la meilleure méthode pour attaquer les poursuivants.

Les vrais maîtres de l'embuscade concoctent des plans avec tant de niveaux imbriqués que leurs adversaires commencent à comprendre à la fin de la bataille que toutes leurs actions avaient été anticipées, voire orchestrées, pour atteindre le résultat escompté par l'attaquant. Bien des ennemis se sont retrouvés pris au piège dans une telle toile d'araignée, attirés par des points faibles apparents dans la ligne de bataille Tau, ou conduits dans une zone de mort par une unité feignant la retraite. La stratégie Tau de l'embuscade comporte de nombreuses subtilités, les commandeurs astucieux ayant recours à de multiples diversions pour diviser la force adverse, ou à des déplacements calculés des leurres pour étendre le front, laissant l'ennemi vulnérable aux attaques imminentes.

CONFLITS MOBILES

La caste du Feu use et abuse des tactiques de combat reposant sur la mobilité et la vitesse. Le mouvement en est la clef, tant pour les assauts fulgurants du Mont'ka que pour atteindre les positions avantageuses qu'exige le Kauyon, sans oublier les styles mineurs comme les encerclements du Rinyon ou l'approche des mille dagues du Rip'yka. Dans ce domaine, la caste du Feu est organisée et équipée pour la fluidité tactique. Pour les Tau, le corps à corps est grossier, c'est pourquoi leurs attaques reposent toujours sur l'emploi d'armes à longue portée. Une fois le plan mis en œuvre, et qu'il débouche sur une victoire ou une défaite, les cadres de chasse sont exfiltrés en appliquant une des nombreuses stratégies de repli créées par les Tau.

Par principe, les forces Tau ne tiennent pas volontairement une position. S'ils reconnaissent l'avantage du terrain, et cherchent toujours à en profiter, ils ne voient pas l'intérêt de combattre pour lui, et considèrent que les gains territoriaux ne sont rien comparés à l'élimination des forces adverses. Le terrain n'a de valeur qu'en tant que site depuis lequel on peut détruire sa cible : l'anéantissement de l'ennemi entraîne, mécaniquement, la conquête de son domaine. Grâce à la planification, à leurs scanners perfectionnés et à leurs éclaireurs, les Tau identifient, pistent et tuent leurs proies, avec efficacité, préférant conserver le plus grand écart possible avec l'ennemi.

Une armée Tau n'hésitera pas à battre en retraite face à une attaque déterminée, afin de préserver la vie des soldats et de guetter une ouverture pour lancer une contre-attaque décisive.



Contrairement à la plupart des autres races, les Tau ne voient aucun déshonneur dans le repli, et considèrent les derniers carrés comme la preuve de l'incompétence ou du manque d'imagination d'un commandeur. Lorsqu'il s'agit d'affaiblir un ennemi supérieur en nombre, les Tau déclenchent des séries d'attaques ponctuelles visant à causer un maximum de dégâts pour un coût minimum en ressources et en vies Tau.

Si le sacrifice pour le bien suprême est un acte héroïque, les morts inutiles sont honnies. Même en cas de victoire remarquable, un commandeur dont le cadre a subi de lourdes pertes ne se réjouit pas, bien au contraire. Son sens de l'honneur exige alors qu'il abdique son grade et rejoigne la troupe pour racheter sa faute. En cas de manquement plus grave, les éthérés eux-mêmes peuvent intervenir et en appeler au Malk'la, un rituel qui marque tous ceux qui y assistent.

LE VISAGE CHANGEANT DE LA GUERRE

Avec l'expansion de l'Empire Tau, le besoin d'engager des campagnes à grande échelle s'est fait de plus en plus ressentir et a remis en question les doctrines de la caste du Feu. En effet, les éthérés ont suggéré le recrutement de nombreux, auxiliaires appartenant à des races alliées, afin de gonfler les rangs. Dans le même temps, les nouveaux armements et équipements produits par la caste de la Terre continuent d'élargir le champ des options technologiques. Pourtant, les vieux maîtres des académies de la caste du Feu persistent à citer cette maxime : "Notre technologie progresse au fil des ans, pas nos tactiques."

LA CASTE DU FEU

Les forces armées de la caste du Feu sont déployées pour protéger le patrimoine Tau ou pour détruire les opposants à l'illumination apportée par l'Empire Tau. La réussite des tactiques d'assaut rapide et d'embuscade requiert de la flexibilité et du travail d'équipe. La caste du Feu a pour mantra de faire coopérer ses unités selon les préceptes du bien suprême.

ÉQUIPES (LA'RUA)

La plus petite unité standard de l'armée Tau est l'équipe. La plus fréquemment déployée, formant de ce fait l'ossature de la plupart des forces de frappe Tau, est l'équipe de guerriers de Feu. Chaque équipe de guerriers de Feu est composée de six à douze membres, qui viennent tous du même sept et ont généralement fait leurs armes à l'académie de la caste du Feu ensemble. Chaque unité est dirigée par un chef d'équipe, qui ne pourra cependant prétendre au rang de shas'ui qu'après de longues années d'expérience acquise sur le terrain.

Les membres d'une équipe nouent souvent un lien rituel, le plus célèbre étant celui du "ta'lissera", qu'on peut traduire par "serment de communion". Les guerriers qui ont prêté un tel serment peuvent s'appeler entre eux par leur nom individuel, car ils ont fait le vœu de se soutenir mutuellement jusqu'à la mort. Il n'est pas rare que les membres d'une même équipe soient promus ensemble au rang de shas'ui; ils pourront servir un temps en tant que chefs d'équipe avec d'autres guerriers de Feu, avant que les survivants se retrouvent pour former une équipe Crisis.

CADRES (KAU'UI)

Un cadre est un groupe d'équipes subordonné à un commandeur. Il en existe de nombreux types, mais le plus répandu est le cadre de chasse. Il rassemble toutes les armes au sein d'une structure équivalente en taille à une compagnie de la Garde Impériale. Un cadre est une formation permanente, bien que sa structure puisse varier en fonction de la situation sur le terrain, de la proie, des renforts disponibles, ou de la méthode d'attaque favorite du commandeur.

Les fondations de la plupart des cadres de chasse sont leurs guerriers de Feu, mais le soutien qu'ils reçoivent est très variable. Des cibleurs se déploient à l'avant-garde pour marquer des cibles potentielles, des équipes d'exo-armure fournissent une puissance de feu mobile, des équipes de drones snipers abattent les pires menaces et des chars Hammerhead utilisent leur armement mortel pour pulvériser les blindages les plus épais ou briser les assauts de l'infanterie ennemie. La doctrine stratégique des Tau est présidée par une coordination efficace de ces différents groupes: de l'infanterie aux exo-armures, des chars aux aéronefs, tous doivent œuvrer de concert pour abattre l'ennemi. Un cadre de chasse est totalement intégré au niveau tactique et ses équipes sont considérées en tous points comme des éléments d'un même ensemble.

Les autres types de cadre tendent à être de taille plus restreinte, car optimisés pour remplir des rôles individuels. Les "forces d'insertion rapide" sont exclusivement composées d'équipes d'exo-armures, les "cadres d'infiltration" regroupent des cibleurs et des équipes Stealth, et les "cadres de réserves auxiliaires" sont des détachements rassemblant des guerriers

aliens uniquement. Le "cadre d'interdiction blindée" est un type particulièrement redoutable, car il ne contient que des chars Hammerhead et Sky Ray; sa puissance de feu sert à contrer les blindés adverses ou à décapiter les cibles les plus résistantes. Au cours de l'invasion de la flotte-ruche Gorgon, ces cadres endiguèrent le fer de lance des bio-titans tyranides, les vagues d'imposants Hierophant flanqués de Hierodule venant se briser sur des écueils de Hammerhead.

CONTINGENTS (TIO'VE)

Un contingent est un regroupement de cadres (trois à six le plus souvent). Le shas'o le plus expérimenté est désigné commandeur du contingent, et son propre cadre devient sa garde rapprochée. Certains cadres de chasse peuvent accueillir un éthéré, mais la formation d'un contingent impose la présence d'un membre de la cinquième caste. Il reste généralement avec l'état-major, où convergent les rapports de situation et où ses conseils seront les plus efficaces. S'il souhaite observer la conjoncture de plus près, il rejoindra un cadre, voire en assumera le commandement.

Contrairement au cadre, le contingent n'est pas permanent, même si l'on s'efforce de préserver ceux qui se sont montrés efficaces au cours de campagnes prolongées. Une fois les objectifs atteints, un contingent est dissous ou réarrangé pour répondre à une nouvelle assignation.

COMMUNAUTÉS (KAVAAL)

Également appelée "bataille", une communauté est un rassemblement temporaire de contingents, formant le plus haut niveau d'intégration de la caste du Feu engagé sur le terrain. Une communauté regroupe souvent des contingents provenant de différents septs. Rarement mise en place avant les conflits du Golfe Damocles, elle est de plus en plus courante, le plus fameux exemple étant la campagne décennale livrée contre les orks: la Grande Guerre de Confédération. Seules les forces combinées de plusieurs septs pouvaient arrêter la Waaagh! monumentale qui menaçait l'Empire Tau.

COMMANDEMENTS (UASH'O) ET COALITIONS (SHAN'AL)

Commandement est le terme désignant l'ensemble des forces d'une caste dans un lieu donné. Ainsi, tous les membres de la caste du Feu présents sur Nimbosa faisaient partie du commandement du Feu de Nimbosa, et toutes les formations de la caste de l'Air du commandement de l'Air de Nimbosa.

Les quatre commandements se réunissent au sein d'un organisme stratégique appelé coalition, qui est présidée par un conseil d'éthérés spécialement constitué. Par conséquent, tous les Tau et les auxiliaires d'une planète ou d'un système dépendent d'une même coalition.

FORCE EXPÉDITIONNAIRE DE LA BAIE DE MU'GULATH

La force expéditionnaire de la Baie de Mu'gulath fut assemblée à la périphérie du sept Fi'rios et reçut la mission de soumettre le monde-ruche impérial d'Agrellan (appelé Baie de Mu'gulath par les Tau).

COMMANDEMENT

L'importance de cette expédition est telle qu'elle est dirigée par Aun'Va, l'Éthéré Suprême.

CORPS DES TRANSPORTS

La mission de ce corps est triple : amener la force expéditionnaire à destination, transporter la communauté sur site et fournir un soutien aérien aux troupes terrestres.

NEF INTERSTELLAIRE

5 transporteurs Custodian
12 bâtiments de guerre Protector
2 navires d'ambassade Emissary
8 sphères de guerre kroots
24 transports
2 boutres nicassars

AILE ORBITALE

22 vaisseaux
d'insertion Manta
15 transports
orbitaux Orca

ESCADRONS DE PROTECTION AÉRIENNE

3 Barracuda
1 Tiger Shark
3 bombardiers Sun Shark
6 chasseurs Razorshark

COMMUNAUTÉ

Le commandeur Shadowsun dirige l'ensemble des forces de la caste du Feu et chorégraphie l'attaque de ses contingents en leur confiant des missions précises.

CONTINGENTS D'INSERTION

Reconnaissance (cibleurs)
Droppage Stealth
Assaut initial

CONTINGENTS D'AFFRONTEMENT

Chasse
Interdiction blindée
Exploration avancée

CONTINGENTS DE PERCÉE

Droppage Crisis
Vague de feu Piranha
Frappe rapide Riptide

CONTINGENTS D'AFFRONTEMENT DE RÉSERVE

Rétorsion de chasse
Exploitation auxiliaire

CONTINGENTS D'ENVIRONNEMENT DENSE

Retrait furtif
Équipée auxiliaire

CADRE D'ASSAUT INITIAL DE SHADOWSUN

Cette configuration mobile de cadre de chasse, dirigée par Shadowsun initia la campagne de la Baie de Mu'gulath en attaquant les ruches de la porte Solarus.

Shadowsun et équipe d'escorte
[Shadowsun & gardes du corps Crisis]

Équipe de guerriers de Feu
avec Devilfish x6

Équipe de guerriers de Feu x6

Équipe de cibleurs
avec Devilfish x2

Équipe XV25 Stealth x2

XV104 Riptide x2

Équipe XV8 Crisis x2

Char Hammerhead x3

Char Sky Ray x3

Chasseur Razorshark x4

CADRES

Une vaste gamme de configurations de troupes furent employées lors de l'attaque au sol sur la Baie de Mu'gulath Bay, y compris les cadres suivants :

Chasse
Chasse liguée
Appui-feu
Insertion avancée
Insertion rapide
Furtivité optimale
Droppage Crisis

Réserve auxiliaire
Interdiction blindée
Soutien longue portée
Rétorsion
Bouclier Skysweep
Contre-attaque
Meute de chasse kroot

GROUPE DE TRAVAIL

La 2^e vague de la caste de la Terre comprenait des :

Mécaniciens de combat
Équipes d'ingénieurs
Nettoyeurs de décombres

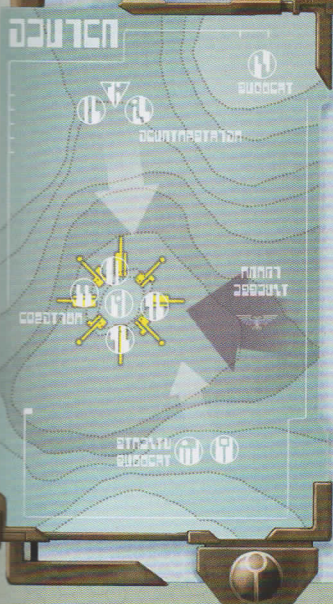
Recycleurs
Aide-pacificateurs
Bâtisseurs de colonies

CORPS DIPLOMATIQUE

La 3^e vague d'appui était celle des agents de colonisation de la caste de l'Eau, avec les équipes suivantes :

Traduction
Conciliation

Réhabilitation indigène
Transfert de main-d'œuvre



LANGAGE ET CULTURE

Le langage des Tau est une forme de communication complexe et hautement évoluée. Le sens de nombreux mots de cette langue douce et musicale dépend de l'intonation, de l'emphase et même de la posture. Ses multiples arrangements de groupes de locutions polysyllabiques en rendent la prononciation extrêmement ardue pour les humains, et seul un linguiste exercé peut prononcer les phrases les plus élémentaires du langage Tau sans l'aide d'une technologie de traduction instantanée.

Les noms des Tau sont composés, le préfixe désignant la caste d'origine étant de loin le plus important. Les Tau sont organisés en quatre castes correspondant aux quatre éléments : Feu (Shas), Terre (Fio), Air (Kor) et Eau (Por). Le nom de la cinquième caste est généralement traduit par Éthéré (Aun).

Une fois la caste d'un Tau établie, la deuxième portion de son nom se réfère au rang occupé dans la société. Ce qui fait des Tau un peuple unique est qu'aucune profession n'est considérée comme déshonorante : chacun a une place dans la société et jouit du respect de ses pairs quelle que soit la nature de sa tâche, même les moins valorisantes. Chaque être fait partie d'un grand tout à la recherche du bien collectif. Les races aliens qui sont entrées en contact avec l'Empire Tau soulignent que certaines classes, comme les commandeurs

de la caste du Feu ou les éthérés, font l'objet d'un respect confinant à la révérence, les émissaires de la caste de l'Eau indiquant que la langue Tau comprend une vingtaine de variations de la locution "premier parmi ses pairs".

Il existe cinq rangs principaux dont chacun peut en fait adopter différents sens en fonction de la caste à laquelle il se trouve rattaché. Les voici présentés par ordre honorifique croissant et suivis du meilleur équivalent impérial, basé sur les nuances en vigueur dans la caste du Feu.

'La – guerrier

'Ui – vétéran

'Vre – héros

'El – noble (voire chevalier)

'O – commandeur

Suit alors dans le nom d'un Tau son sept, représentant son lieu de naissance et son nom de famille. Cette partie du nom implique de nombreuses et subtiles différences sémantiques. Par exemple, un Tau d'un des anciens septs peut être perçu comme plus sage ou plus sophistiqué par un autre venant d'un sept plus récent, considéré en retour comme plus dynamique. Certains noms de planètes peuvent symboliser un trait spécifique à leurs ressortissants. Vior'la, par exemple, signifie "bouillonnant" et la caste du Feu est réputée pour y être particulièrement agressive ; Bork'an, au contraire, est perçue comme un pôle d'érudition et de sagesse.

Vient enfin le prénom d'un Tau, acquis en reconnaissance de certains actes plutôt que donnés à la naissance comme c'est le cas pour les humains. Cet élément du nom est peut-être le plus curieux et même si certains peuvent être compris avec une relative facilité, comme "Shovah" (qui voit loin) ou "Kais" (doué), d'autres sont plus déroutants. Certains individus remarquables peuvent accumuler plusieurs noms au cours de leur vie (quelques notables possèdent même des dizaines de noms). Ces individus tronquent souvent leurs noms complets afin de n'être connus que sous une appellation simplifiée.

Pour mieux illustrer la transposition du titre d'un Tau, le nom Shas'O Vior'la Shovah Kais Mont'yr peut être analysé et compris de la façon suivante : cet individu appartient à la caste du Feu (Shas), jouit du rang de commandeur ('O) et est natif du monde de Vior'la ; puis ses noms personnels nous apprennent qu'il est prévoyant (Shovah) et doué (Kais) mais irascible (Mont'yr). Toutefois, il est plus couramment appelé O'Shovah, ou commandeur Farsight, et cette façon d'être nommé est très répandue chez les Tau de renom.

MOT TAU	TRADUCTION
<i>Aun</i>	Éthéré/céleste
<i>Be'gel</i>	Orks
<i>Da'noh</i>	Mystère que la caste de la Terre n'a pas encore éclairci
<i>Fu'llasso</i>	Imbroglia politique, que la caste de l'Eau doit démêler ("nœud de l'esprit")
<i>Gue'la</i>	Humains
<i>Gue'ron'sha</i>	Space marines ("guerriers humains mécanisés")
<i>Gue'vesa</i>	Humains qui ont rejoint l'Empire Tau ("assistants humains")
<i>Kor'vesa</i>	Drone ("fidèle assistant")
<i>Ko'vash</i>	S'efforcer de ("noble cause")
<i>Lhas'rhen'na</i>	Euphémisme pour un sacrifice héroïque ("jade brisé")
<i>Mal'caor</i>	Araignée
<i>Mal'kor</i>	Vespide
<i>Mont'au</i>	Terreur, le pire cauchemar des Tau
<i>Mont'yr</i>	Sanglant
<i>M'yen</i>	Imprévu
<i>Or'es</i>	Puissant
<i>Por'sral</i>	Campagne de propagande
<i>Run'al</i>	Petit abri ou bunker
<i>Shas'ar'tol</i>	Haut commandement de la caste du Feu
<i>Shas'len'ra</i>	Guerrier prudent
<i>Shi</i>	Victoire
<i>Ta'lissera</i>	Communion/Mariage/Unis
<i>Tau'va</i>	Bien suprême
<i>Ves'ron</i>	Être robotique
<i>Vral</i>	Saper, ébranler
<i>Y'eldi</i>	Nom que la caste de l'Air donne à un pilote particulièrement doué ("ailé")
<i>Y'he</i>	Tyrannie ("dévoreur insatiable")

CINQ CASTES, UN PEUPLE

Bien qu'elles appartiennent à la même race, les castes Tau sont si distinctes à cette étape de leur évolution que les différences vont au-delà des simples apparences. Chaque caste agit, parle et même pense d'une manière qui lui est propre. Un regard suffit à identifier la caste d'un Tau; cependant, une observation plus poussée est nécessaire pour déterminer son rang social et son sept d'origine.

La caste des Tau est la plus facile à reconnaître, car elle se manifeste par leur physionomie elle-même: les plus trapus et musclés sont de la caste du Feu, les plus grands et élancés de la caste de l'Air, les plus corpulents et banals appartiennent à la Terre, un visage très expressif dénote la caste de l'Eau, et les émaciés quoique gracieux sont des éthérés. La plupart des Tau semblent graves et impassibles, leurs figures aplaties ne laissant guère transpirer d'émotions, à l'exception notable de la caste du Feu, qui peut exprimer une vive colère, et de la caste de l'Eau, très communicative, dont les membres affichent des traits plus doux et plus ouverts.

La couleur de peau d'un Tau donne des indices quant à sa caste et à son sept de naissance. On peut dire globalement que la caste du Feu tend à avoir une pigmentation plus sombre, tandis que les membres de la caste de l'Air sont les plus pâles. Bien sûr, plus la peau bleu gris d'un Tau est hâlée, plus près du soleil il vit; c'est ainsi que les natifs de Vior'la ont un épiderme beaucoup plus sombre que ceux de Bork'an. Les étranges propriétés du soleil verdâtre du sept N'dras confèrent un teint marbré aux habitants du système.

Si tous les Tau parlent la même langue, chaque caste a développé un style de discours unique et chaque sept possède son dialecte. Toujours pragmatique, la caste de la Terre parle d'une manière prosaïque, un peu plus monocorde que les ordres saccadés de la caste du Feu. Ces deux tons sonnent encore différemment des syllabes perçantes de la caste de l'Air, ou de la voix calme, mais extraordinairement pénétrante des éthérés. Comme les diplomates de l'Eau ont pour habitude d'adopter le style, les mimiques et les tonalités de leurs interlocuteurs, il est plus difficile de discerner leur véritable jargon; toutefois, entre membres de leur caste, leur style et leurs voix deviennent les plus mélodiques de tous.

L'ALPHABET TAU

□.....A	┐.....I/Y	⌚.....S
□.....B	⌚.....J	┐.....T
□.....C/K	┐.....L	┐.....U
┐.....D	┐.....M	□.....W
┐.....E	┐.....N	┐.....X
┐.....F/V	┐.....O	
┐.....G	□.....P	
┐.....H	┐.....R	



Les Tau originaires des plus anciens septs (ceux de la première sphère d'expansion) sont généralement considérés comme étant plus sophistiqués et plus érudits que les habitants des mondes récemment colonisés, et sans surprise, l'accent de T'au est perçu comme le plus prestigieux.

La culture Tau rejette les gains individuels au profit du bien suprême. Ainsi, les possessions personnelles et la propriété privées sont rares, la copropriété de toutes choses étant la norme. Chaque Tau apprend à être loyal envers les éthérés, à l'Empire, à son sept et à sa caste (dans cet ordre). Comme les Tau sont élevés par les institutions des castes, la fidélité à la famille est une notion qui leur est étrangère, le concept le plus proche étant peut-être le lien du ta'llissera – un pacte entre personnes qui se promettent un soutien mutuel. Il s'agit de la plus haute forme d'affection entre Tau, symbolisant le sacrifice de l'individu qui se fond dans un tout supérieur.

La mode capillaire Tau est à la mèche unique ornée d'anneaux signalant le rang du porteur – des décorations très élaborées indiquent une position éminente. En outre, quelle que soit sa caste, plus un Tau s'élève dans la société, plus nombreux sont les gadgets technologiques dont il s'entoure, comme des drones de toutes sortes ou des modules de communication plus imposants.

Aussi dissemblables que soient les castes, toutes partagent la même conviction – le mode de vie Tau est supérieur à tous les autres – et s'associent dans la poursuite de l'expansion de leur empire au nom du bien suprême.

LA MARCHÉ CONQUÉRANTE

Les Tau ont développé leur propre mode de mesure du temps, basé sur l'unité appelée Tau'cyr, qui correspond au cycle annuel de T'au. Hormis les planètes humaines en cours de rééducation, les Tau n'utilisent pas le système de datation de l'Imperium. Néanmoins, pour faciliter la compréhension, cette chronologie a recours à la méthode impériale.

789.M35 Land's Vision

Le Land's Vision, vaisseau Explorator de l'Adeptus Mechanicus, opère le premier contact avec des Tau primitifs.

791.M36 Fin du Mont'au

Annoncés par d'étranges lumières, les éthérés arrivent.

502.M37-956.M38 La Grande Expansion

Période de grands progrès scientifiques et culturels, au cours de laquelle les Tau découvrent le voyage spatial et colonisent les planètes à portée de vaisseau à propulseurs conventionnels.

533.M37 La Première Colonie

Les Tau colonisent Lu'val, la plus grande lune de Tau'n ; il s'agit de leur première conquête hors de leur monde natal.

756.M37 Fondation de Tau'n

Les éthérés décrètent que les colonies rattachées à Tau'n appartiennent à son sept – ou royaume, le gouvernement central siégeant sur Tau'n, le monde-sept ou planète primordiale. S'ensuit la conquête de nombreux systèmes.

893.M37 Des Adjonctions Bienvenues

Les Poctroon deviennent la première race consciente à rejoindre l'Empire Tau, mais en quelques générations, leur population est anéantie par la maladie. Les Tau, dont la physiologie est, par chance, immunisée à la pandémie, héritent du monde natal des Poctroon, qui va devenir la planète primordiale du sept Bork'an. Les Nicassar constituent la première race qui rejoint l'Empire Tau et survit au processus.

606.M38 à 792.M38 Campagne de Nettoyage

Première campagne prolongée contre les orks. Les Tau accusent les défaites, mais finissent par éradiquer les peaux-vertes, en partie grâce aux améliorations apportées au fusil à impulsions par la caste de la Terre. Fondation du sept Dal'yth.

844.M38 Alliance des Tau et des Kroots

Les Tau s'allient aux kroots afin de lutter plus efficacement contre les orks. Une décennie plus tard, la caste de l'Eau établit des ambassades partout sur Pech, le monde capital du royaume kroot.

018.M39 Deuxième Sphère d'Expansion

L'Éthéré Suprême, Aun'Wei du Murmure Mesuré, donne le signal de la deuxième sphère d'expansion. Le discours d'Aun'Wei marque les mémoires, se terminant par le célèbre "hochement de tête qui lança un million de vaisseaux". Les progrès dans le domaine de la propulsion et la fondation préalable d'un empire sidéral facilitent les contacts avec les aliens, mais aussi les conflits à grande échelle.

053.M39 Un Nouvel Allié

La planète Vespide est rattachée au sept D'yanoi. Longtemps, la caste de l'Eau courtise les indigènes, n'obtenant guère mieux que des accords commerciaux sur le cristal. Quelques jours après l'intervention des éthérés, les ka'bri'dan se convertissent sans réserve à la cause du bien suprême.

383.M39 Colonisation de N'dras

Malgré les réticences de la caste de la Terre, causées par des relevés inexplicables, le monde de N'dras est décrété planète primordiale d'un nouveau sept par le Conseil des Éthérés.

576.M39 Progrès Constants

Le perfectionnement des moteurs antigrav et la nouvelle technologie des exo-armures (avec les prototypes série T) favorisent l'annexion de Tash'var par la caste du Feu.

876.M39 Quiproquo

Les Tau déclarent la guerre aux persécuteurs des nouvelles colonies de Ke'lshan. Croyant avoir déniché la patrie des cruels pillards, les Tau détruisent le monde vierge eldar de Lilarus par erreur, desservant les relations diplomatiques futures.

600.M40 Victoire de Vior'la

Le sept Vior'la est envahi par une gigantesque flotte ork, mais celle-ci est vaincue suite à une campagne magistrale. Une fois par an, Vior'la traverse une trouée entre ses deux étoiles. Cette période est appelée le Jugement du Feu, car la planète est alors ravagée par des tempêtes de plasma. Les habitants survivent en refermant des dômes au-dessus de leurs cités. Le big boss Garskrak et son armée sont attirés au milieu de ces ouragans mortels, et sont exterminés par les radiations plasmatiques.

896.M40 Migration de Masse

Le plus éminent émissaire de la caste de l'Eau, Por'O Dal'yth Kais Twi Lui'tan, mieux connu sous le nom d'Ambassadeur d'Or, conduit l'effort de recrutement de planètes aliens. Les Thraxiens, les Greet et les Formosiens sont accueillis dans le giron de l'Empire Tau. Les Hrud et les Arachen rejettent la proposition et sont expulsés.

651.M41 Naissance d'une Légende

Naissance du commandeur Puretide, qui fait la fierté du sept Dal'yth. Ses campagnes brillantes soumettent une demi-douzaine de systèmes. Sous son autorité, les Tau persuadent ceux qui peuvent être convaincus, s'emparent de ce qui peut être conquis et anéantissent ceux qui s'opposent au bien suprême.

731.M41 Le Maître Perpétuel

Le vieux commandeur Puretide est envoyé dans le Golfe Damocles pour inspecter les nouvelles colonies avant de prendre sa retraite. Lors d'un contrôle de routine, Puretide est victime d'un raid et subit une grave blessure. Privé de l'usage de ses jambes, le chef militaire le plus adulé passe ses dernières années au sommet du mont Kan'ji, sur Dal'yth, où on le maintient en vie pendant plusieurs décennies encore. Seuls les étudiants qui atteignent des scores parfaits à l'académie peuvent recevoir son enseignement, au pied de son fauteuil antigrav. Grâce à la technologie holographique de la caste de la Terre, cette tradition est maintenue, et la sélection soit toujours aussi drastique.

733.M41 Guerre d'Arkunasha

Une colonie Tau est assiégée pendant dix ans par les orks. L'événement aura des conséquences importantes sur le caractère du protégé de Puretide – le commandeur Farsight.

742.M41 Croisade Damocles

L'Empire Tau est assailli par une armada de vaisseaux de guerre de l'Imperium, partie en croisade pour reconquérir un territoire trop longtemps négligé. La campagne sanglante se conclut par la bataille de Dal'yth Prime. La retraite des forces impériales marque la fin de la deuxième phase d'expansion.

745.M41 La Chambre de Stase

Aun'Va prend la décision de placer en stase les élèves préférés du commandeur Puretide, qui décline rapidement. Le prototype développé à l'origine pour les longs courriers intersidéraux permet de faire appel à O'Shaserra et à quelques commandeurs d'élite pour mener des campagnes ultérieures.

760.M41 Le Commandeur Insoumis

Suite à la Croisade Damocles, le commandeur Farsight reconquiert une bonne part des territoires perdus. Toutefois, le commandeur prestigieux brave ses ordres de retour, et érige un cordon de planètes fortifiées – les Enclaves Farsight.

813.M41 Destruction de Cano'var

Le monde Tau de Cano'var est balayé. Les transmissions montrent des créatures robotiques se servant d'armes à énergie non identifiées.

815.M41 Un Allié Inattendu

L'invasion ork menée par le big boss Grog progresse vers l'Empire Tau. La planète Atari Vo, dotée d'une importante population, subit tout le poids de l'attaque, avant de la repousser grâce aux forces combinées de Dal'yth et d'un allié improbable : le commandeur Farsight et son cadre d'escorte.

897.M41 à 903.M41 Une Nouvelle Menace

La flotte-ruche Gorgon atteint la bordure d l'Empire Tau et dévie vers son cœur. Les tyranides sont finalement vaincus sur le monde-sept de Ke'lshan, avec l'appui inattendu d'une flotte de guerre battant pavillon de l'Imperium de l'Humanité.

975.M41 Grande Guerre de Confédération

Plusieurs septs, menés par Vior'la, se réunissent pour endiguer la plus grande, et la seule, Waaagh! ayant pénétré à l'intérieur des frontières de l'Empire Tau. Cette campagne est aussi célèbre pour les tactiques remarquables et les victoires enregistrées par un shas'o tiré de sa stase, qui gagne le titre de Shadowsun.

989.M41 Le Système Lagan

La caste de l'Eau convertit de nombreux mondes humains dans le système Lagan. Avec l'aide de cadres expéditionnaires, le système est promu colonie de classe 1, progressant vers le statut de sept à part entière. Cependant, tous ces efforts sont réduits à néant lorsque la guerre éclate dans le secteur, qui fait l'objet d'une campagne de purification des xenos lancée par le chapitre des Ultramarines. D'innombrables colons sont tués.

993.M41 Annexion de Nimbosa

Le commandeur Brightsword, un adepte des tactiques de Farsight, envahit le monde impérial de Nimbosa. Avant que l'Imperium ait le temps d'acheminer des renforts, les Tau sont prêts à défendre leur nouvelle planète. Les combats culminent avec l'infâme Tuerie de la Gorge Koloth, qui voit les forces de la Garde Impériale se faire cruellement massacrer, au point que Brightsword est relevé de son commandement et rapatrié sur T'au. Depuis lors, la planète change régulièrement de main et demeure une zone de guerre.

997.M41 à nos jours – Troisième Sphère d'Expansion

Après des préparations minutieuses, le nouvel Éthéré Suprême, Aun'Va, inaugure la troisième sphère d'expansion.

310.997.M41 Fondation de Ksi'm'yen

Le premier sept de la troisième sphère est établi ; il sert de zone de transit pour la progression de l'expansion.

525.997.M41 La Défense des Enclaves Farsight

À la tête de son fer de lance de quatre-vingts équipes XV8 Crisis, Farsight contre-attaque une vrille de la flotte-ruche Kraken qui s'est immiscée dans son domaine.

998.M41 T'ros

Les Tau parachèvent l'annexion de Taros, ex-monde impérial, et en font la planète primordiale d'un nouveau sept ; les humains qui choisissent de rester sont considérés comme des gue'vesa, des citoyens de l'Empire Tau, et félicités pour la sagesse de leur décision.

103.999.M41 Le Triomphe de Shas'O'Kais

On ignore quand Shas'O'Kais, un autre disciple de Puretide, émerge de sa stase, mais ses victoires et sa contribution à la fondation du sept Fi'rios sont indéniables.

303.999.M41 La Défaite de Zeist

Une croisade impériale s'en prend aux colonies du secteur Zeist. Les space marines chassent les Tau de plusieurs planètes, et bien que les pertes soient regrettables, les gains engrangés ailleurs sont si importants que, malgré la considération des Tau pour la vie de leurs soldats, la diversion de Shadowsun est perçue, non pas comme étant acceptable, mais d'une rare habileté.

757.999.M41 La Baie de Mu'gulath

Lors de la plus grande bataille de la troisième sphère, Shadowsun dirige l'attaque sur la Baie de Mu'gulath, déclenchant la débâcle des forces humaines, désignée depuis sous le nom de Sentier du Sang. C'est un jour de gloire pour les Tau, qui parviennent à écraser un ennemi plusieurs fois supérieur en nombre. Pas moins de douze prototypes d'arme sont déployés avec succès pendant la campagne, le seul échec à déplorer étant la fusion du cœur d'un réacteur qui consume la lune de Mu'gulath.

LE TEMPS DU RENOUVEAU

Une ère de grands bouleversements approche. Les vieilles puissances de la galaxie luttent pour leur survie, mais ce ne sont là que leurs dernières convulsions. Ainsi va le cycle des jeunes pousses qui croissent au milieu des arbres périssant, des étoiles qui naissent de la poussière des supernovæ passées. Dans la Bordure Orientale grandit un nouveau pouvoir, au destin patent.

La Bordure Orientale est une zone de conflit. La machine de guerre de la caste du Feu s'est déployée sur un large front, frappant vite, exterminant la résistance et ouvrant la voie aux colons qui suivent dans le sillage des fers de lance. Nombre des planètes et systèmes conquis de la sorte appartenaient naguère à l'Imperium de l'Humanité. Des messages interceptés ont confirmé les dires des prisonniers de haut rang et des collaborateurs aliens manipulés par la caste de l'Eau : les défenses des mondes frontaliers de l'Imperium ont été réduites à des niveaux proches du néant, et aucun renfort ne leur sera envoyé.

UNE AUBE NOUVELLE

Que ce soit de bon gré, avec un fusil à impulsions contre les côtes, ou suite à une série de défaites humiliantes, nombre de populations se sont retrouvées intégrées à l'Empire Tau. En cet âge de guerre et de barbarie, où on ne demande et ne fait pas de quartier, les races aliens – humains, Pakasar, N'deemi, etc. – ont toutes enfouie en elles la peur de l'occupation planétaire. La plupart ont entendu des comptes rendus ou des rumeurs d'esclavage par les orks, d'infestations insidieuses par les Hrud, ou d'horribles tortures infligées par les bourreaux eldars. Même si les Tau combattent pour gagner, chacune de leurs victoires donne lieu à une offre de capitulation et de paix. Ce qu'il advient une fois acceptées les conditions des Tau est on ne peut plus civil.

Les changements qui interviennent aux premiers stades d'une prise de contrôle sont subtils. Les interprètes Tau rencontrent les habitants et calment leurs craintes en parlant leur langue, en les invitant à profiter du changement et en leur promettant qu'ils verront bientôt la lumière du bien suprême. Ces ambassadeurs sont escortés par des phalanges de guerriers en armure qui, bien que paisibles, ne tolèrent aucune violence vis-à-vis des leurs ou entre les factions de la population indigène. Par ailleurs, les Tau installent des camps temporaires auprès des principales institutions, où ils convoquent les anciens gouvernants. La classe dirigeante des Tau, les grands et élégants éthérés, est présente lors de ces réunions. D'importants dignitaires aliens sont entretenus à part, et reviennent souvent de ces conférences privées avec une idée réconfortante de l'évolution de la situation – lorsqu'ils reviennent. Des équipes de travailleurs Tau arrivent avec leurs machines insolites, assistées dans leurs tâches par des volées de drones ouvriers. Elles testent l'air, l'eau, les bâtiments, le sol, les ressources et la population elle-même, répondant aux bips de leurs senseurs dans leur langue étrange, mais non moins plaisante à l'oreille.

Au cours de la deuxième étape d'intégration dans l'Empire Tau, les signes de la présence des Tau deviennent de plus en plus évidents. Des bâtiments au style épuré typique de l'architecture Tau jaillissent de la surface de la planète, comme autant de symboles scintillants de supériorité.

Des assainisseurs d'air et autres appareils d'optimisation sont installés. La plupart de ces équipements sont livrés préfabriqués, et déposés par d'énormes vaisseaux de largage. L'ordre planétaire est maintenu par des assemblées composées de natifs (mais qui consultent discrètement les conseillers Tau) ; leurs décisions sont parfois cassées, un phénomène qui diminue avec le temps. Les traditions locales sont étudiées par les Tau et pour peu qu'elles ne nuisent pas à l'efficacité, elles peuvent perdurer. De nouvelles coutumes sont introduites et les sociétés commencent à montrer des signes d'acculturation, bien que les Tau soient toujours traités comme des premiers parmi leurs pairs.

Se fondant sur le nombre de planètes conquises lors de la phase initiale de la troisième sphère, les équipes logistiques de la caste de l'Eau dressent des modèles de projections, afin d'aider la planification des éthérés. Selon les estimations, les possessions Tau – soit le nombre de planètes occupées de l'Empire Tau – devraient plus que doubler au cours des 60 prochains Tau'cyr (environ 50 années de Terra). Le volume de mondes aliens soumis (les planètes impériales notamment, avec leurs ressources et leurs populations importantes) entraîne une croissance exponentielle. Le Haut Conseil des Éthérés approuve ces projections d'un simple hochement de tête : le plan avance vite. Une aube nouvelle se lève.

LA POURSUITE DE L'ILLUMINATION

À l'issue d'une bataille féroce, alors même que les feux continuent de brûler sur la planète rebaptisée Baie de Mu'gulath, le commandeur Shadowsun se tourne vers l'avenir. Le monde impérial le mieux défendu du système est conquis et se consume à ses pieds, ouvrant de nouvelles voies de colonisation. Pour en tirer avantage, les Tau doivent avancer rapidement.

Les troupes avancées rapportent que, le long de la nouvelle frontière, l'Imperium se prépare à accueillir l'invasion imminente des Tau en mobilisant toutes ses forces. Les cibleurs qui ont infiltré les systèmes des Soleils Rouges en quarantaine transmettent des renseignements troublants, évoquant la menace des secteurs anarchiques tenus par les orks. Les indices de regroupement des peaux-vertes se précisent, laissant craindre une de leurs énormes expéditions.

Shadowsun sait que l'Éthéré Suprême Aun'Va a dit vrai : "La galaxie est emplie de ténèbres et de barbarie ; nous seuls pouvons apporter l'illumination dans un tel abîme de noirceur." Sur l'ordre du commandeur, huit flottes de guerre déchirent l'atmosphère obstruée de la Baie de Mu'gulath. Chaque armada est un fer de lance de la caste du Feu, lancé sur sa propre course vers la bataille. L'histoire prouve qu'il n'y a pas un ennemi que les Tau ne puissent vaincre et bientôt, les étoiles elles-mêmes seront reforgées au nom du bien suprême.



FORCES DE L'EMPIRE TAU

Cette section détaille les forces employées par les Tau : leurs véhicules, leurs unités et les personnages spéciaux qui les mènent à la bataille. Chaque entrée décrit une unité ainsi que ses règles spécifiques afin que vous puissiez l'utiliser dans vos parties. *L'Armée de la 3^e Sphère* (p. 94-103) se réfère à ces entrées. La seconde partie de cette section, appelée *Arsenal d'Expansion*, passe en revue les armes et les équipements disponibles pour chaque unité Tau. Cependant, les équipements uniques ou les systèmes personnalisés sont décrits dans l'entrée des personnages spéciaux auxquels ils appartiennent.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'EMPIRE TAU

L'Empire Tau utilise certaines règles spéciales communes à plusieurs unités, chaque entrée précisant lesquelles.

APPUI FEU

La doctrine de la caste du Feu, consignée dans le code du Feu, instruit tous les guerriers à se battre à proximité les uns des autres. Chaque membre d'une équipe apprend ainsi à agir de sorte à protéger non seulement ses camarades, mais aussi les autres équipes de son cadre de chasse. En combinant leurs tirs, toutes les équipes se fournissent un appui mutuel sur le champ de bataille.

Lorsqu'une unité ennemie déclare une charge, toutes les figurines amies avec cette règle spéciale dans des unités à 6ps ou moins de la cible de la charge peuvent effectuer un tir en *état d'alerte* comme si elles en étaient également la cible. Rappelez-vous qu'une unité ne peut effectuer qu'un seul tir en *état d'alerte* par phase.



UNIS PAR LE COUTEAU RITUEL

De nombreux Tau sont liés les uns aux autres, c'est-à-dire qu'ils ont accompli le rituel sanglant et solennel appelé Ta'lissera – l'Union par le Couteau. Au sein de leur équipe, les Tau liés se soutiendront à n'importe quel prix, allant jusqu'à sacrifier leur propre vie pour préserver celles de leurs camarades si nécessaire. Ce noble rituel est symbolique des forces à l'œuvre dans tout l'Empire Tau, à savoir que l'individualité s'efface pour le bien supérieur de la communauté.

Une unité entièrement constituée de figurines avec cette règle spéciale (ignorez les drones) bénéficie de la règle *moral héroïque*, même si elle n'est pas accompagnée par un personnage indépendant.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

En opération, une force Tau peut être menée par un commandeur ou même par un éthéré. Les commandeurs sont des guerriers de feu expérimentés qui ont gravi les échelons grâce à leur héroïsme et leur maîtrise des arts guerriers. Les éthérés emploient leur mystérieuse emprise sur les Tau et leurs auxiliaires pour leur inspirer les plus grands actes de bravoure et de sacrifice. Ces meneurs ont su affûter leurs aptitudes personnelles et celles-ci peuvent faire la différence lorsque les forces qui s'affrontent sont d'une puissance équivalente.

Lorsqu'il génère son *trait de seigneur de guerre*, un commandeur ou un éthéré peut choisir soit l'un des tableaux du livre de règle de Warhammer 40,000, soit le tableau ci-contre.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

1D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- 1 Précision du chasseur aguerri :** *Nul ne saurait esquiver les projectiles du seigneur de guerre une fois qu'il l'a verrouillé dans son viseur.*
Les figurines ennemies sont privées d'*Attention*, *chef!* contre les tirs de votre seigneur de guerre. S'il n'a pas d'ame de tir, relancez ce résultat.
- 2 La dévastation par l'unité :** *Le seigneur de guerre sait coordonner les angles de tir de ses guerriers pour oblitérer l'ennemi sous un feu croisé mortel.*
Une seule utilisation. Déclarez que vous utilisez cette capacité au début d'une de vos phases de Tir. Durant cette phase, toutes les unités amies de ce Codex à 12ps ou moins du seigneur de guerre relancent leurs jets pour toucher ayant donné 1.
- 3 Un fantôme marche parmi nous :** *Ce seigneur de guerre maîtrise l'art de frapper avec son exo-armure puis d'éviter toutes représailles.*
Le seigneur de guerre et son unité jettent 3D6ps pour leur distance de *poussée*. Si votre seigneur de guerre n'est pas de type *infanterie à répulseurs*, relancez ce résultat.
- 4 Parangon de renoncement :** *L'héroïsme du seigneur de guerre pousse ses guerriers à l'abnégation totale.*
Une seule utilisation. Déclarez que vous utilisez cette capacité au début d'une de vos phases de Mouvement. Toutes les unités amies de ce Codex sur la table qui sont à *terre* ne sont plus considérées comme à *terre* et peuvent se déplacer, tirer et charger normalement durant ce tour.
- 5 Prédateur du ciel :** *Le seigneur de guerre est un chasseur incomparable, le fléau de tout ce qui vole.*
Une seule utilisation. Déclarez que vous utilisez cette capacité au début d'une de vos phases de Tir. Durant cette phase, le seigneur de guerre et son unité ont la règle spéciale *antiaérien*.
- 6 L'audace est mère de victoire :** *Par la vitesse et l'agression, le seigneur de guerre pousse ses forces en avant, tandis qu'il porte un coup décisif à l'ennemi.*
Le seigneur de guerre et son unité ne dévient pas lorsqu'ils entrent en jeu en *frappant en profondeur*. Si votre seigneur de guerre ne peut pas *frapper en profondeur*, relancez ce résultat.

DRONES

Les drones Tau sont des intelligences artificielles indépendantes, programmées pour protéger et soutenir les Tau et leurs alliés.

Une unité composée exclusivement de drones n'est ni opérationnelle, ni d'exclusion. Les drones ne sont pas massifs.

DRONES D'UNITÉ

Les drones pris comme amélioration d'unité sont considérés à tous points de vue comme des membres d'escouade additionnels. Ils ne peuvent pas quitter leur unité et doivent rester en *cohésion* avec ses membres. Toutefois, ces drones ne peuvent pas avoir d'options, et ne les payent pas si leur unité choisit de s'en équiper.

Exemple: Si une unité de six guerriers de feu possède deux drones d'attaque et s'équipe de grenades PEM, elles ne coûteront que 12 points, soit 2 points par guerrier de feu que compte l'escouade.

PERSONNAGES INDÉPENDANTS ET DRONES

Les *personnages indépendants* qui ont sélectionné des drones en tant qu'amélioration peuvent néanmoins rejoindre d'autres unités, auquel cas on considère que les drones et le personnage ont rejoint l'unité. Si le *personnage indépendant* quitte l'unité, ses drones le font également, et forment une unité séparée avec lui.

Si le *personnage indépendant* est tué alors qu'il faisait partie d'une unité, ses drones font dès lors partie de cette unité et ne peuvent plus la quitter. En revanche, l'unité qu'ils formaient avec le *personnage indépendant* est considérée comme détruite en ce qui concerne les *points de victoire*.

Si le *personnage indépendant* est tué alors qu'il n'avait pas rejoint une unité, ne retirez pas ses drones avec lui: l'unité n'est pas détruite tant que les drones sont en vie. Ces drones ne peuvent pas rejoindre d'autres unités. Un autre *personnage indépendant* peut rejoindre les drones, mais comme ce ne sont pas ses améliorations, il devra les quitter s'il veut rejoindre une autre unité.

DRONES DE VÉHICULE

Certains véhicules incluent deux drones, qui débutent la partie arrimés à sa coque.

DRONES ARRIMÉS

Tant qu'ils sont arrimés au véhicule, les drones sont traités comme des passagers embarqués (bien qu'ils n'affectent pas la Capacité de Transport et peuvent être arrimés à un véhicule n'étant pas un *transport*). Ainsi, tant qu'ils sont arrimés, ils peuvent tirer comme des passagers à un Poste de Tir, en utilisant leur emplacement sur le véhicule pour déterminer les lignes de vue, la portée, etc. Contrairement aux autres passagers tirant depuis un Poste de Tir, les drones arrimés doivent tirer sur la même cible que le véhicule auquel ils sont arrimés. Lorsqu'un véhicule, ou un escadron de véhicules, bénéficie de l'*acquisition de cible*, les drones arrimés bénéficient également de ses effets.

Si un véhicule est détruit avant d'avoir désarrimé ses drones, ces derniers sont automatiquement détruits.

DÉSARRIMER LES DRONES

Durant n'importe quelle phase de Mouvement amie, les drones peuvent se désarrimer de leur véhicule de la même façon que de l'*infanterie* débarquerait d'un *transport découvert*. Tous les drones d'un escadron de véhicules doivent se désarrimer en même temps, et forment alors une seule nouvelle unité.

Les drones désarrimés ne peuvent plus s'arrimer à un véhicule, quel qu'il soit, mais peuvent embarquer dans un *transport* comme les autres drones.

Les drones débutant la partie arrimés ne rapportent aucun *point de victoire* pour leur destruction. De plus, il suffit à votre adversaire de détruire le véhicule, et non le véhicule et ses drones désarrimés, pour marquer les *points de victoire* correspondants, s'il y a lieu.



DRONES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drone d'attaque	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone de ciblage	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone lance-missiles	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone de défense	2	2	3	4	1	4	1	7	4+

Type d'unité

Infanterie à répulseurs (drone)
Infanterie à répulseurs (drone)
Infanterie à répulseurs (drone)
Infanterie à répulseurs (drone)

DRONE D'ATTAQUE

Équipement:

- Système de carabines à impulsion jumelées (p. 66)

Règle spéciale:

- Appui feu

DRONE DE CIBLAGE

Équipement:

- Désignateur laser (p. 68)

Règle spéciale:

- Appui feu

DRONE LANCE-MISSILES

Équipement:

- Nacelle de missiles (p. 66)

Règle spéciale:

- Appui feu

DRONE DE DÉFENSE

Équipement:

- Générateur de bouclier (p. 69)

Règle spéciale:

- Appui feu

COMMANDEURS

Un commandeur, ou shas'o dans le langage Tau, est le plus haut rang qu'un guerrier de feu puisse obtenir. C'est une position prestigieuse, qui ne peut être atteinte qu'après des années de service en gravissant un à un les échelons, il n'y a aucune alternative. L'épreuve ultime pour dépasser le rang de shas'el est d'obtenir des succès répétés sur le champ de bataille. Être shas'o, c'est avoir fait preuve d'une rare maîtrise martiale et tactique, tel un authentique disciple des arts guerriers.

Suivant sa situation, son sept et sa renommée, un commandeur peut être appelé à mener aussi bien un cadre qu'une coalition entière. Le nombre et l'envergure des précédentes assignations d'un commandeur sont représentés par les anneaux sur sa tresse. Les jeunes promus peuvent être placés à la tête d'un cadre, une force d'une centaine de combattants environ, tandis que les meneurs les plus illustres, dont les noms et les victoires sont les plus célèbres, peuvent mobiliser des millions de soldats d'un simple mot.

Il existe de nombreuses approches au sein des différents généraux de la caste du Feu. Certains commandeurs préfèrent mener par l'exemple, en exposant leur exo-armure en première ligne. Les commandeurs de Vior'la, Tash'var et Ke'ishan sont réputés pour leurs qualités guerrières, et sont souvent au cœur des combats avec leur équipe d'escorte XV8 Crisis. À l'opposé, les commandeurs issus des septs d'Elsy'eir

ou de T'olku, de nature plus cérébrale, préfèrent donner leurs ordres en retrait de leurs lignes de front, et n'entrent en lice qu'en cas d'extrême nécessité.

Il arrive cependant que l'orgueil de ces chefs militaires prenne le dessus, ce qui pousse alors le conseil des éthérés à les refréner. On dit couramment que la victoire n'appelle aucune justification, mais cela est nuancé par les vertus du code du Feu et par les valeurs du bien suprême. En effet, un succès obtenu avec plus de pertes que nécessaire ne sert pas les intérêts des Tau. Les hauts faits personnels, bien qu'acclamés, ne sont jamais une fin en soi. Toutefois, il est rare qu'un *malk'la* ait lieu, la sanction disciplinaire rituelle infligée par les éthérés à ceux qui ont commis une erreur de jugement à l'égard du bien suprême.

Une fois qu'il a atteint le rang de shas'o, un membre de la caste du Feu servira son sept jusqu'à son décès en opération, à moins de mériter un retrait du service armé au sein du haut commandement, ou *Shas'ar'tol*, bien que seuls les plus illustres chefs militaires Tau s'y voient offrir un siège. Chaque sphère d'expansion a connu ses commandeurs de renom, de grands héros dont les enseignements sont toujours prodigués dans les académies de la caste du Feu. On peut ainsi y apprendre les doctrines du Chasseur Patient, un grand conquérant des premières expansions, tout comme celles du commandeur Quickstrike, héros du sept de Bork'an. De nombreuses références sont faites au commandeur Truestar, une chef militaire dont la brillante carrière fut gâchée par une seule erreur tragique, et à la Bête du Désert, le rusé commandeur Dawnstrike, dont les habiles feintes de retraites n'ont pas encore été égalées. Toutefois, aucune de ces figures révérees de la caste du Feu n'a pu approcher les succès du commandeur Puretide, le noble maître à qui l'Empire Tau doit ses plus grandes victoires lors de la 2^e Sphère d'Expansion.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Commandeur	4	5	5	4	4	3	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs (personnage).

ÉQUIPEMENT : Exo-armure Crisis (p. 70).

RÈGLES SPÉCIALES : Appui feu (p. 32), personnage indépendant, très massif.

"IL Y A CERTAINES CHOSES EN MATIÈRE DE GUERRE, QUE SEUL UN COMMANDEUR DE LA CASTE DU FEU PEUT APPRÉHENDER. IL N'EST PAS DE SON DROIT, MAIS DE SA RESPONSABILITÉ, D'ENVOYER DES MILLIERS À LA MORT SI CELA PEUT ÉPARGNER DES MILLIONS. C'EST LE PLUS LOURD FARDEAU DU COMMANDEMENT, ET IL SE PORTE SEUL."

- COMMANDER PURETIDE - 99^e MÉDITATION
SUR LE CHEMIN DU COMMANDEUR.



ÉTHÉRÉS

Les éthérés forment la caste dirigeante de la société Tau. Ils sont nés pour conseiller et guider leur race sur la voie qui leur est destinée. Ils incarnent à la fois la noblesse et le clergé, et la déférence dont ils font l'objet tient quasiment du mysticisme. Pour les décisions importantes, un éthéré sage ira écouter les doyens de chaque caste, bien qu'il soit souverain dans ses choix. La caste des éthérés est liée à un rôle précis : guider les autres castes afin d'œuvrer de concert pour le bien suprême. Un éthéré se doit d'être un meneur consommé. Il lui faut pousser la caste de la Terre dans ses innovations pratiques, fixer des objectifs de négociation ferme pour la caste de l'Eau, définir des périmètres aux grandes flottes de la caste de l'Air, et superviser la caste du Feu dans ses interventions parfois trop zélées et agressives.



Le contrôle absolu qu'exercent les éthérés sur les autres castes de l'Empire Tau est source de mystère. D'aucuns pensent qu'une telle manipulation tient à une forme innée de capacité psychique, d'autres sont convaincus que la loyauté infaillible qu'inspirent les éthérés est due à une technologie secrète, ou même le résultat d'une quelconque action phéromonale.



Les races les plus primitives croient en la nature divine des éthérés, les chefs d'un peuple avancé et élu pour accomplir un grand dessein. Naturellement, les concernés contribuent à la propagation de ce mythe, et puisque les Tau placent la sécurité des éthérés au-dessus de tout, les opportunités d'étudier un spécimen sont rares. Les quelques examens menés ne firent qu'amener plus de questions encore à leur sujet.

La présence d'un éthéré est galvanisante, mais ce ne sont pas de simples figurants et pour protéger ces meneurs charismatiques, chaque Tau donnerait sa vie. En invoquant les vérités élémentaires, un éthéré peut inspirer ceux qui l'entourent à accomplir des prodiges : faire preuve d'un courage insensé face à l'inéluctabilité de la mort, déchaîner leur fureur lorsque l'ennemi s'approche, résister aussi solidement que du granite, ou imiter la fluidité d'une bourrasque tandis que les guerriers continuent de tirer tout en progressant à une cadence implacable. Les Tau eux-mêmes ne s'interrogent pas sur la source des pouvoirs des éthérés, car ils ont foi en leur grandeur.

Éthéré

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	3	3	3	2	3	3	10	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Obstiné, personnage indépendant.

L'échec n'est pas envisageable : Les figurines amies de ce Codex à 12ps ou moins de l'éthéré utilisent son Cd pour les tests de *moral*, de *pilonnage*, et de *regroupement*. Cependant, dans une mission utilisant les *points de victoire*, l'éthéré en accorde un de plus à votre adversaire s'il est retiré comme perte.

Invocation des éléments : Au début de chaque phase de Mouvement de l'éthéré, choisissez un des quatre pouvoirs élémentaires ci-dessous. L'éthéré et toutes les figurines amies de ce Codex à 12ps ou moins et n'étant pas des véhicules bénéficient de ses effets jusqu'au début de la prochaine phase de Mouvement de l'éthéré. Si l'éthéré est tué, son pouvoir élémentaire actif cesse immédiatement.

- **Dureté de la pierre :** Les figurines affectées sont *insensibles à la douleur* (6+).
- **Grâce du zéphyr :** Les figurines affectées peuvent tirer *au jugé* après avoir *sprinté*.
- **Sérénité de l'onde :** Les figurines affectées sont *obstinées*.
- **Typhon de feu :** Les figurines affectées tirent une fois de plus avec leurs armes à impulsions (p. 66) lorsqu'elles tirent à la moitié de la portée maximale de l'arme. Les bombes à impulsions ne sont pas concernées, mais les fusils kroot avec munitions à impulsions le sont. *Typhon de feu* ne peut affecter une unité qu'une seule fois par tour, quel que soit le nombre d'éthérés qui l'invoque.

SABRES DE FEU

Les sabres de feu sont les fantassins les plus aguerris de leur cadre, des guerriers de feu qui ont délaissé l'opportunité d'endosser une exo-armure à cause de leur maîtrise de l'art du combat à pied. Ce sont d'excellents meneurs, qui savent maximiser les dommages causés par leurs tirs suite à une longue carrière. C'est sur la ligne de front qu'un sabre de feu donne le meilleur de lui-même. Il dégage une impression de calme tandis qu'il dirige ses guerriers afin qu'ils maintiennent un rideau de feu mortel en toutes circonstances, instillant à chaque soldat la précision et l'efficacité héritées de milliers d'années d'enseignements guerriers.

Qu'il s'agisse de briser l'élan d'une horde d'orks ou d'abattre les space marines de l'Imperium à travers leur épaisse cuirasse, nul ne connaît mieux les qualités d'un guerrier de feu qu'un sabre de feu. Un tel héros prônera ce qu'il considère être la force des Tau: la puissance de feu de leur infanterie! Leur qualité réside en leur aptitude à diriger les guerriers de feu pour que ces derniers fauchent impitoyablement l'ennemi sous leurs salves répétées d'armes à impulsions.

Les sabres de feu furent au départ des soldats ordinaires comme il en existe dans tous les cadres. Puis, avec l'expérience, ils se hissèrent au rang de shas'ui: vétéran et chef d'escouade. Mais alors que la plupart de ces meneurs finissent par accepter l'honneur de revêtir une exo-armure, quelques-

uns préfèrent rester parmi les guerriers de feu. Certains le font par lucidité, s'ils réalisent que les qualités requises pour servir dans les équipes Stealth ou Crisis leur font défaut; pour d'autres c'est un choix délibéré, car leur préférence va à une présence au cœur d'une ligne d'infanterie Tau.

La voie militaire qui mène un soldat jusqu'au rang de sabre de feu ne lui permet plus d'accéder au statut de shas'o, elle le limite à un grade en dessous de celui de shas'el. Un sabre de feu n'est pas considéré avec le panache associé à ceux qui portent une exo-armure. Néanmoins, un sabre de feu, ou shas'nel, est hautement respecté – notamment en raison du renoncement volontaire que ce statut implique. L'activité constante et l'humble efficacité d'un sabre de feu embrassent totalement le concept le plus important aux yeux des Tau, le Tau'va, ou le bien suprême.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sabre de feu	4	5	3	3	3	3	3	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure de combat (p. 70), désignateur laser (p. 68), fusil à impulsions (p. 66), grenades à photons.

RÈGLES SPÉCIALES : Appui feu (p. 32), personnage indépendant, tir divisé.

Feu redoublé : Si le sabre de feu et toutes les figurines de son unité ne se déplacent pas en phase de Mouvement, leurs fusils et leurs carabines à impulsions tirent chacun une fois de plus que d'ordinaire en phase de Tir.

LES GRADES DE LA CASTE DU FEU

Établies dans les rigueurs communautaires, les académies de la caste du Feu prodiguent à leurs membres une formation physique, au tir, aux tactiques de base et sur l'importance de l'appui feu. Lorsqu'un guerrier de feu est suffisamment âgé, il ou elle entre en service dans l'infanterie de ligne, en tant que shas'la. Après quatre années sur la ligne de front, chaque soldat doit passer l'Épreuve du Feu. S'il accomplit avec succès cet ancien rituel (qui varie de sept en sept) il devient shas'ui, un vétéran digne de revêtir une exo-armure. C'est un grand honneur parmi les Tau, et l'objectif de tout membre de la caste du Feu. Après quatre années de service supplémentaires, un shas'ui peut passer une nouvelle épreuve, et s'il la réussit, gagner le titre de shas'vre, véritable héros de la caste du Feu. Un vétéran qui honore ce rôle et survit quatre années de plus est éligible pour une troisième épreuve s'il le souhaite, et, s'il y survit, devient shas'el, un commandeur en formation. Ceux qui se distinguent dans ce rôle de chef sont promus shas'o, commandeur à part entière. Seuls les commandeurs sont autorisés à se retirer du service actif, et se voient offrir l'honneur de rejoindre le conseil des Sages afin de jouer un rôle dans la vie politique des Tau. À part la mort, il s'agit de la seule possibilité de quitter les forces militaires Tau.



GUERRIERS DE FEU

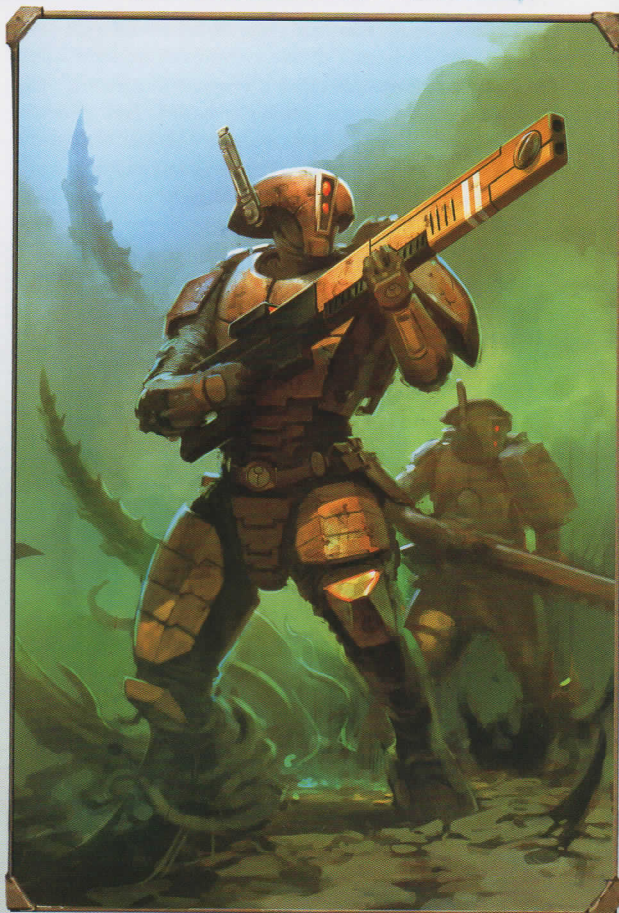
Être issu de la caste du Feu, c'est être né pour la guerre. Des générations de reproduction sélective ont fait de ces Tau les plus forts et les plus endurants. Dès qu'ils peuvent marcher, ces guerriers en deviennent intègres les académies de la caste du Feu, des institutions dont le seul but est de fournir des soldats pour servir l'Empire Tau en expansion. Les aspirants sont rigoureusement préparés, mentalement et physiquement, pour devenir des guerriers de feu, l'infanterie de métier qui constitue l'épine dorsale des cadres de chasse de chaque sept. On prétend avec fierté que derrière chaque guerrier de feu sont accumulées des milliers d'années d'entraînement aux arts guerriers et d'instruction selon les valeurs du code du Feu: obéissance, devoir et abnégation.

Les guerriers de feu Tau disposent d'un équipement de pointe, et leur entraînement consiste en grande partie à s'accoutumer à son utilisation. Tous portent des tenues de combat multicouches qui protègent des projectiles explosifs comme de ceux à haute vitesse. La maîtrise technologique des Tau confère une grande légèreté à ces armures, surtout en comparaison des matériaux conventionnels, comme ceux employés par les orks ou même l'Imperium. L'épaulette massive, en particulier, permet aux guerriers de feu de bénéficier d'un bouclier contre les tirs adverses, et leurs casques incorporent une interface dotée de senseurs, de systèmes de ciblage, de sondes d'analyse de l'air ambiant et de communicateurs.

L'arsenal des guerriers de feu est redoutable. Chaque individu est équipé d'un fusil à impulsions ou d'une carabine de nature semblable, avec lequel il peut libérer des salves meurtrières sur ses ennemis. La portée et la puissance de ces armes surclassent l'armement standard de toutes les races que les Tau ont jusqu'ici rencontrées. Par ailleurs, si leurs ennemis se rapprochent trop, les guerriers de feu emploient des grenades discoides à photons, un dispositif défensif qui désoriente l'assaillant grâce à un puissant flash multispectres. Bien que leurs armes à impulsions puissent pénétrer le blindage des véhicules légers, les guerriers de feu ont recours aux grenades PEM contre les blindés lourds. Ces merveilles technologiques détonnent en émettant une impulsion électromagnétique capable de saturer les circuits électroniques et de causer des dysfonctionnements voire une mise hors-service totale.

Une équipe de guerriers de feu comporte de six à douze Tau, dont parfois un shas'ui, un soldat promu chef après des années d'expérience. Ce dernier peut utiliser de l'équipement additionnel, comme des drones ou un désignateur laser, afin d'aider à la fois son équipe et le cadre. Avant la bataille, le shas'ui reçoit ses ordres via le réseau, mais on attend de lui qu'il mène son équipe avec fluidité lors de tout changement d'assignation, qui sont fréquents en plein affrontement.

La caste du Feu accorde la plus grande importance à la coordination sur le champ de bataille. Un vain sacrifice ou un appui inopportun est considéré comme une faute grave. Les équipes de guerriers de feu s'exercent constamment à recouper leurs tirs et à se positionner de sorte à se soutenir mutuellement en cas d'attaque. Grâce à cet entraînement rigoureux, le tir de couverture devient une seconde nature



pour les guerriers de feu, capables de prendre pour cible tout ennemi se rapprochant de leurs camarades d'un simple signal dans le système de communication. Si une équipe de guerriers de feu est redoutable à elle seule, un cadre soudé de ces unités dépasse la somme de ses parties. Cette dynamique a dupé maints ennemis. Durant la Grande Guerre de Confédération, les vagues de peaux-vertes furent plusieurs fois sur point d'atteindre les lignes Tau, pour voir leur charge finale écrasée par un véritable mur de rafales d'armes à impulsion délivré par les équipes en couverture. C'est une leçon récurrente au sein des académies de la caste du Feu: seul le soutien mutuel peut triompher de la supériorité numérique.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Shas'ui guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	2	8	4+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

Le shas'ui guerrier de feu est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure de combat (p. 70), fusil à impulsions (p. 66), grenades à photons.

RÈGLE SPÉCIALE: Appui feu (p. 32).

CIBLEURS

Les équipes de cibleurs sont les yeux et les oreilles de leur commandeur, auxquels nul drone ne saurait se substituer. Leur rôle principal n'est donc pas d'engager l'ennemi, mais de maximiser l'efficacité du reste du cadre. Les cibleurs opèrent au-delà des lignes, afin de collecter des informations sur l'adversaire. Cela implique un danger constant, ainsi sont-ils tenus en haute estime par toutes les autres castes des Tau.

Les cibleurs ne sont pas protégés par une exo-armure ou un champ de camouflage, mais ils ne sont pas démunis pour autant. Leur équipement standard comprend une carabine à impulsions, idéale dans les fusillades à courte portée, ainsi qu'un désignateur laser, pour diriger la puissance de feu du reste de leur cadre contre les cibles optimales. Pointer un désignateur sur un ennemi distant alors que sa propre position est sur le point d'être submergée est un acte admirable. Les cibleurs incarnent les valeurs du bien suprême et leurs actions sont souvent déterminantes.

Infiltrer le champ de bataille permet également aux cibleurs d'activer des balises de position ou des relais géotactiques, afin de guider les renforts avec une grande précision. Par ailleurs, certaines équipes emploient des fusils-rails, redoutables contre les armures énergétiques, et l'arsenal des cibleurs a également été récemment enrichi par le fusil à ions. Cette arme possède deux modes de tir. Elle peut

vaporiser les véhicules légers, mais est instable en surcharge. Les cibleurs emploient régulièrement des drones, et lors de la 3^e Sphère d'Expansion, des modèles ont été spécifiquement développés pour assister leurs équipes.

Les Tau exècrent les sacrifices, aussi la caste du Feu est-elle entraînée à battre en retraite pour préserver ses forces. Toutefois, si tous les sept ont leurs lots d'histoires de cibleurs se sortant de situations désespérées, même le meilleur plan d'extraction peut échouer. Tous les Tau sont prêts à donner leur vie, mais les cibleurs sont contraints à ce noble geste plus souvent que le reste du cadre : au début de la Grande Guerre de Confédération, certains sept reportèrent jusqu'à 84% de pertes chez les cibleurs. En dépit de, ou à cause de cela, les volontaires pour tenir ce rôle affluent dans les académies, motivés par le souhait de servir le bien suprême de leur mieux.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cibleur	2	3	3	3	1	2	1	7	5+
Shas'ui cibleur	2	3	3	3	1	2	2	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

Le shas'ui cibleur est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT : Armure de reconnaissance (p. 70), carabine à impulsions (p. 66), désignateur laser (p. 68), grenades à photons.

RÈGLES SPÉCIALES : Appui feu (p. 32), scouts.

AMÉLIORATIONS

Les cibleurs testent souvent de nouveaux modèles de drones.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drone inhibiteur	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone impulseur	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone de reconnaissance	2	2	3	4	2	4	1	7	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs (drone).

ÉQUIPEMENT :

Drone inhibiteur : projecteur à graviton (p. 69).

Drone impulseur : impulseur (p. 69).

Drone de reconnaissance : balise de position (p. 69), canon à induction (p. 65), relais géotactique (p. 69).

RÈGLES SPÉCIALES : Appui feu (p. 32).

Monté en tourelle (drone de reconnaissance seulement) : Lorsqu'un drone de reconnaissance embarque dans un Devilfish, il est traité comme un passager, mais n'affecte pas la Capacité de Transport du véhicule. De plus, le Devilfish compte dans ce cas comme étant équipé d'une balise de position et d'un relais géotactique.



DEVILFISH

Le transport de troupes blindé Devilfish est la bête de somme des forces terrestres Tau, et fournit à l'infanterie de la caste du Feu une mobilité précieuse. Il peut accueillir jusqu'à douze guerriers de feu ou cibleurs avec leur attirail complet, et les mener au combat dans une relative sécurité, puis assurer un soutien mobile lorsqu'ils ont débarqué. Les cadres hautement mécanisés comptent sur les Devilfish pour déplacer rapidement leurs troupes afin de redéployer leur ligne de feu à l'endroit le plus crucial.

Grâce à son système complexe de propulsion hybride antigrav et à réaction, le Devilfish semble glisser à la surface du sol. La partie antigrav crée une sorte de coussin sur lequel flotte le transport, dont la masse blindée est alors poussée par deux imposants moteurs à réaction multidirectionnels. En pivotant les unités de propulsion vers le bas, le pilote du Devilfish peut gagner la hauteur nécessaire pour franchir des obstacles et des terrains qui poseraient les pires difficultés aux véhicules chenillés ordinaires.



La mobilité est essentielle pour tout commandeur, et les Devilfish permettent à l'infanterie de suivre la progression des chars d'assauts. Qu'il s'agisse de déplacer des troupes afin de livrer l'offensive décisive du Mont'ka, ou de les déployer en position de tir idéale pour une embuscade du Kauyon, le Devilfish est souvent la clé de la victoire. Toutefois, ce blindé n'est pas simplement employé pour assurer le transport des soldats sur les lignes de front. En plus du soutien qu'apporte son canon à induction, le Devilfish est capable d'extraire rapidement les troupes en cas de percée adverse. Considérant l'aversion des Tau pour le combat rapproché, une tactique répandue est de redéployer la ligne de feu dès que l'ennemi est proche, et tirer les soldats du danger en établissant un nouveau périmètre, plus loin sur le champ de bataille. Cette tactique de réembarquement et de relocalisation permet aux cibleurs d'éviter l'encerclement, et aux guerriers de feu de maintenir l'adversaire à distance de tir, pour le faucher sous des volées répétées de projectiles à impulsions.

Un emploi plus agressif, réalisé par tous les sept mais rendu célèbre par celui de Vior'la, est de déposer plusieurs équipes de guerriers de feu à courte portée d'une cible ennemie. Bien que risquée, cette tactique permet de débarquer des unités juste sous le nez de l'adversaire pour le fusiller à bout portant. Si cela fonctionne, l'ennemi est repoussé voire annihilé, toutefois, en cas d'échec, les Tau se retrouvent exposés aux assauts. Ces contre-attaques sont caractéristiques des pratiques guerrières des Tau, et marquent souvent le coup final d'un Mont'ka bien planifié. Elles sont encore plus efficaces lorsque les divers éléments du cadre agissent de concert, en combinant leur puissance de feu, en coordonnant l'arrivée des Devilfish avec celle des exo-armures, ou si des cibleurs ont pointé les cibles avec leurs désignateurs laser au préalable.

Le Devilfish est armé d'un canon à induction, idéal pour la défense de proximité. Deux drones d'attaque complètent son arsenal standard, et peuvent aussi se désarrimer afin de remplir leur propre mission. Par ailleurs, de nombreuses options lui sont accessibles, comme des missiles guidés, voire des contre-mesures ou une nacelle de brouillage.

Devilfish

Blindage
CT Av Fl Arr PC
3 12 11 10 3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, char, transport).

ÉQUIPEMENT : Canon à induction (p.65), deux drones d'attaque (p.33).

TRANSPORT :

Capacité de Transport : Douze figurines. Un Devilfish peut transporter des drones, mais aucune figurine *massive*, *très massive* ou *extrêmement massive*.

Poste de tir : Aucun.

Points d'Accès : Un sur chaque flanc et un à l'arrière.



ÉQUIPES XV8 CRISIS

L'exo-armure XV8 Crisis est une combinaison deux fois plus haute que le guerrier de feu qui l'occupe, et représente le compromis idéal entre capacités offensives, blindage, maniabilité et fonctions utilitaires. On doit ce prodige d'ingénierie à la caste de la Terre Tau, qui seule sait produire l'alliage nanocristallin à haute densité dont est fait l'épais blindage de la XV8. En termes de résilience face aux impacts, ce matériau est comparable à la céramite qu'utilisent les space marines de l'Imperium, cependant sa masse est très sensiblement inférieure.

La XV8 est extrêmement maniable pour sa taille, car elle comporte des répulseurs, autre invention propre à la caste de la Terre, qui cumulent la poussée d'un réacteur à une technologie antigravité. Leur puissance permet à la XV8 de sauter par-dessus les obstacles du champ de bataille, de bondir jusqu'à des positions de tir avantageuses, ou d'éviter des tirs. En utilisant les répulseurs pour ralentir sa descente, un guerrier en exo-armure XV8 Crisis peut apparaître soudainement au cœur du combat, après avoir sauté en plein vol d'un aéronef de transport Orca ou Manta.

Les Tau apprécient grandement le blindage et la mobilité de l'exo-armure XV8, mais son potentiel militaire et sa polyvalence proviennent avant tout de son armement multiple et de ses systèmes de soutien. La XV8 est conçue pour compenser

le recul de ses armes de bord, et ces dernières peuvent être reconfigurées aisément en fonction des paramètres de la mission ou des préférences du pilote. Les capacités de cette impressionnante armure sont encore accrues par des systèmes d'acquisition et de poursuite multicibles, des balises de guidage ou des générateurs de bouclier.

Pour les Tau, l'exo-armure est bien plus qu'une arme de guerre; elle symbolise la réussite. Seuls les guerriers de feu qui ont fait leurs preuves au combat méritent de porter une exo-armure et le nom de shas'ui. Il s'agit là d'un grand honneur, qui signifie que le guerrier de feu a réussi son épreuve du Feu. Telle est l'ambition de tout guerrier de la caste du Feu, voir reconnaître sa maîtrise du code du Feu et servir avec noblesse le bien suprême.

ÉQUIPES XV8 CRISIS

L'équipe XV8 Crisis est la formation d'exo-armures Tau la plus fréquente, car elle cristallise l'approche Tau de la guerre: mobilité, flexibilité et puissance de feu outrancière. Ce genre de force d'élite forme souvent le fer de lance d'un cadre de chasse; alternativement, elle peut être gardée en réserve sous les ordres du commandeur, afin d'enrayer la progression de l'ennemi, ou de lui infliger un coup décisif qui brisera sa résistance une fois pour toutes.



Les équipes Crisis se composent généralement de deux à trois guerriers (qui parfois peuvent agir isolément), formés et équipés pour remplir toutes sortes de fonctions sur le terrain. Par exemple, contre des effectifs élevés, une équipe Crisis privilégiera les canons à induction, car sa cadence de tir est optimale pour faucher les masses d'infanterie légère. Contre des cibles en armure lourde, les fusils à plasma sont préférables de par leur capacité à traverser la céramite, tandis que l'éclateur à fusion est la meilleure option antichar.

Chaque sept a son armement et ses systèmes de soutien de prédilection, en accord avec sa doctrine de combat. Par exemple, les équipes Crisis de Vior'la privilégient la configuration dite de la Forge Solaire: trois exo-armures XV8 Crisis opérant en formation *ta'ro'cha*, ou "trois esprits ne font qu'un". Chaque Crisis de l'équipe est munie d'éclateurs à fusion jumelés et d'un verrouillage de cible, combinaison qui réduisit en scories toute une compagnie de chars Leman Russ durant les contre-attaques Tau sur Dal'yth. Lors des affrontements pied à pied dans les ruines de Nimbosa, le sept T'olku employa chaque exo-armure individuellement, en configuration "chasseur solitaire", c'est-à-dire munie d'un lance-flammes, d'un canon à induction et d'un injecteur de stimulant. Ce fut le moyen le plus efficace de chasser de leurs barricades les nombreux régiments de la Garde Impériale.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'ui Crisis	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'vre Crisis	2	3	5	4	2	2	3	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie à répulseurs. Le shas'vre Crisis est de type **infanterie à répulseurs (personnage)**.

ÉQUIPEMENT: Exo-armure Crisis (p. 70).

RÈGLES SPÉCIALES: Appui feu (p. 32), très massif.

ÉQUIPE D'ESCORTE XV8 CRISIS

De nombreux commandeurs ont coutume de sélectionner les guerriers les plus expérimentés des équipes XV8 Crisis pour en faire leurs gardes du corps ou *saz'nami*, littéralement "officiers de protection rapprochée". Seuls les guerriers de feu vétérans aux états de service impeccables, qui ont atteint le niveau de shas'vre, sont jugés dignes de servir leur commandeur de la sorte.

Les équipes d'escorte Crisis sont parmi les guerriers les plus respectés de la caste du Feu, car ils incarnent la philosophie de l'effort pour le bien suprême. Leur devoir est de protéger leur commandeur à tout prix, quitte à s'interposer pour recevoir les tirs destinés à leur chef. Les traditions militaires Tau mettent en avant les récits d'individus héroïques qui se précipitent devant leur commandeur pour faire face à une bête monstrueuse, ou pour le sauver du tir d'une arme puissante. Si nécessaire, un membre d'équipe d'escorte XV8 Crisis donnerait sa vie pour sauver celle de son commandeur. La pire disgrâce, pour un tel garde du corps, est de survivre à son officier; ceux à qui cela arrive consacrent généralement le reste de leur vie à se repentir, faute de pouvoir jamais recevoir le pardon.

Les équipes d'escorte XV8 Crisis ont accès aux exo-armures les plus avancées, des prototypes à la pointe du progrès, bien supérieurs à la dotation standard. Le commandeur Dawnstar, du sept Dal'yth, s'assure que ses gardes du corps sont munis de précieuses exo-armures XV82 Crisis Iridium – un luxe dont bien peu d'officiers peuvent se targuer. Sans surprise, la longévité d'une équipe d'escorte XV8 Crisis est inversement proportionnelle à l'audace de son commandeur. Il court naturellement plus de risques s'il préfère diriger de l'avant, en servant d'appât pour la stratégie dite Kau'yon, ou en portant le coup décisif lors d'un Mont'ka. Les commandeurs du sept Vior'la, à la témérité notoire, doivent régulièrement recruter des remplaçants pour leurs gardes du corps tombés au combat. En réaction à cette approche agressive, le maître stratège Puretide, qui a toujours prôché l'importance de l'équilibre, se citerait lui-même: "en toutes circonstances, le chef sage sait tirer le meilleur parti de sa moindre ressource". Cette maxime souligne certes le formidable potentiel d'un commandeur escorté par deux shas'vre d'élite en exo-armure Crisis, une formation capable de déjouer de nombreux tirs ennemis tout en disposant d'une puissance de feu considérable. Mais elle rappelle également la nécessité de pondérer le risque de perdre de tels vétérans.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde du corps Crisis	2	3	5	4	2	2	3	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie à répulseurs.

ÉQUIPEMENT: Exo-armure Crisis (p. 70).

RÈGLES SPÉCIALES: Appui feu (p. 32), très massif.

Protecteur attiré: Un personnage indépendant dans une unité contenant au moins une figurine dotée de cette règle réussit automatiquement les tests d'*attention chef*!

L'ÉVOLUTION DES EXO-ARMURES

Le progrès des exo-armures reflète l'expansion Tau à travers la galaxie. Les premiers prototypes ont été testés sur le terrain au début de l'expansion de la 1^{re} Sphère, et malgré leur succès, le développement fut lent. La série T initiale, à carburant fossile, fut rapidement remplacée par la série V, qui utilisait des matières fissiles, en dépit des problèmes d'irradiation. Ce n'est qu'à la fin de cette première période de croissance rapide que la technologie des exo-armures se généralisa au sein des cadres de chasse. Sans surprise, c'est au cours de cette période que les Tau remportèrent leurs plus grandes batailles, à mesure que les formations d'élite prenaient en compte les possibilités des armures dans leurs doctrines tactiques.

Quand l'expansion de la 2^e Sphère débuta, le développement des exo-armures avait fait de grands pas dans les domaines de l'alimentation énergétique et de la capacité d'emport. Vers la fin de cette période, les répulseurs entrèrent en service, et les cadres de chasse conquièrent des planètes à un rythme inégalé. De nos jours, les exo-armures bénéficient d'améliorations constantes, existent en différents modèles avec leurs variantes, et on développe en permanence de nouveaux prototypes.

ÉQUIPES XV88 BROADSIDE

La décision de combiner la technologie meurtrière des armes-rails du char Hammerhead à la polyvalence de l'exo-armure XV8 Crisis a donné le modèle XV88 Broadside. Conçues pour fournir du soutien à longue portée, les équipes XV88 Broadside ont surpassé toutes les attentes, pour devenir des composantes essentielles des cadres de chasse, et des unités antichars à la réputation légendaire.

Couplés à un puissant accélérateur de particules, les fusil-rail lourds libèrent des projectiles pouvant pénétrer les plus solides bunkers, voire les traverser de part en part. L'arme qui équipe la XV88 Broadside n'est certes pas aussi massive que le canon-rail monté sur le Hammerhead, mais elle reste impressionnante de portée et de puissance de destruction. Les ingénieurs de la caste de la Terre ont dû modifier en profondeur l'exo-armure XV8 Pour installer les fusils-rails lourds jumelés. La masse accrue des systèmes d'armes a entraîné le retrait des répulseurs d'origine, donc la XV88 Broadside perdrait en mobilité et en maniabilité au profit de la puissance de feu. Dès le stade de prototype, il apparut que la nouvelle exo-armure ne pourrait pas éviter les tirs ennemis, et nécessiterait un surcroît de blindage. Cela fut suivi de stabilisateurs et d'absorbeurs de recul chez l'armure XV88 Broadside, et les plus récentes altérations par la caste de la Terre ont consisté à faire tenir les fusils-rails lourds à la main plutôt que de les monter sur les épaules.

Les équipes XV88 Broadside se composent d'un à trois membres qui, à la différence de la plupart des unités Tau, requièrent une position de tir statique. Les commandeurs prennent le temps de déployer avec soin ces unités à longue portée, car elles ne peuvent pas se repositionner rapidement, et leurs armes principales perdent grandement en précision si elles sont contraintes à se déplacer. Pour compenser cela, c'est le lance-missiles à tête chercheuse qui a été choisi comme arme secondaire, car il est capable de lâcher un barrage vers n'importe quelle cible à portée de détection, même si elle se trouve à couvert, voire complètement hors de vue.

Les races qui ont affronté les Tau ont appris à redouter ces exo-armures lourdement blindées. Pendant la croisade de Damocles, l'Imperium a rapidement identifié la XV88 Broadside comme menace majeure pour les véhicules, et les soldats ont vite su reconnaître le claquement hypersonique du fusil-rail lourd; naturellement, cette signature ne pouvait être entendue qu'après l'impact. En terrain découvert, comme sur Taros ou sur les plaines glaciaires d'Issenheim, quelques équipes Broadside ont suffi pour réduire des compagnies blindées entières en épaves fumantes. Face à la flotte-ruche tyranide Gorgon, les équipes XV88 Broadside ont prouvé leur efficacité et leur flexibilité contre les grandes créatures, surtout avec un armement secondaire reconfiguré. En effet, munies de fusils à plasma jumelés, les exo-armures sont encore plus efficaces contre les gargantuesques bio-titans.

Comme toutes les exo-armures, la XV88 Broadside est portée par un vétéran, et peut être améliorée avec des systèmes de soutien sophistiqués. La Grande Guerre de Confédération a étendu l'arsenal de la Broadside, avec l'option de remplacer le fusil-rail lourd par des nacelles de missiles à haut rendement jumelées. Les revers du début avaient démontré l'inadéquation du fusil-rail lourd face aux vagues d'assaillants orks et à leurs nombreux véhicules légers. La nacelle de missiles à haut rendement était inférieure en portée comme en puissance face à une cible lourdement blindée, mais elle pouvait dresser un barrage de tirs multiples, largement suffisants contre les engins orks de bric et de broc et capables de traiter un nombre de fantassins ennemis bien plus élevé. Depuis, cette variante a été incluse dans de nombreux cadres, seule ou en conjonction avec des Broadside à l'équipement plus conventionnel.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'ui Broadside	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Shas'vre Broadside	2	3	5	4	2	2	3	9	2+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

Le Shas'vre Broadside est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT: Exo-armure Broadside (p. 70), fusils-rails lourds jumelés (p. 66), lance-missiles à tête chercheuse jumelés (p. 66).

RÈGLES SPÉCIALES: Extrêmement massif, appui feu (p. 32).

ÉQUIPES STEALTH

Les équipes Stealth sont des unités spéciales qui opèrent en "loups solitaires" au-devant de l'armée, avec un certain degré d'indépendance vis-à-vis du cadre. Elles livrent une guerre secrète, s'infiltrant derrière les lignes adverses en quête de cibles vulnérables. Pour parvenir en territoire ennemi sans être détectées, les équipes Stealth utilisent une technologie de camouflage basée sur la réfraction lumineuse, incorporée dans leurs exo-armures. Des champs auxiliaires atténuent les sons et les masquent aux détecteurs thermiques, ce qui leur permet d'aller aussi loin que possible en territoire ennemi afin de tendre des embuscades coordonnées. L'équipe Stealth ainsi infiltrée apparaît alors, comme surgissant du néant, en déversant une grêle de tirs sur sa cible.

L'atout primordial des équipes Stealth est la technologie des exo-armures XV15 et XV25. D'un encombrement guère supérieur à celui des armures dont sont dotés les guerriers de feu, ces combinaisons furtives comportent des générateurs de champs répartis sur leur surface. Ils nimrent leur porteur d'un champ de distorsion qui agit sur tout le spectre lumineux pour mieux confondre les détecteurs ennemis, et permet au porteur d'exo-armure Stealth de se mouvoir à l'insu de tous en se fondant dans son environnement. Dans le meilleur des cas, on peine à localiser précisément une exo-armure Stealth, ce qui lui permet dans une certaine mesure de se cacher même à découvert. Dans les forêts ou les ruines d'une cité en guerre, elle peut effectivement se confondre avec l'arrière-plan, ce qui fait d'elle une cible extrêmement difficile à acquérir ou à verrouiller.

Faite du même alliage nanocristallin dense que sa cousine plus massive XV8 Crisis, l'armure Stealth est équipée de série d'un puissant canon à induction. Certaines équipes se dotent d'une puissance de feu accrue en octroyant à un de leurs membres un éclateur à fusion, pour pouvoir traiter les cibles lourdement blindées. L'éventuel shas've peut porter d'autres équipements tels qu'un désignateur laser, des drones ou une balise de position pour faciliter le déploiement des équipes XV8 Crisis. Certains septs, comme Tash'var, emploient des équipes Stealth munies de drones de ciblage. C'est une pratique courante face aux hordes d'orks: les équipes Stealth érodent l'effectif ennemi avec leurs canons à induction, avant de les illuminer avec leurs désignateurs laser, pour permettre au reste du cadre de les anéantir. Une fois leur embuscade déclenchée, les équipes Stealth bondissent grâce à leurs répulseurs pour acquérir de nouvelles cibles ou pour se dissimuler avant la riposte ennemie.

La nature atypique de leur rôle confère aux équipes Stealth un degré d'indépendance rare. Astreintes au silence et dans l'impossibilité de recevoir des ordres, les équipes Stealth doivent souvent prendre des décisions de leur propre chef. Les shas'ui volontaires pour cette affectation sont considérés comme étranges et imprévisibles, incapables de se conformer aux usages, ce qui est suspect au sein de la culture Tau bien cadrée. Ceux qui vivent assez longtemps pour atteindre le grade de shas've Stealth sont, sans exception, réputés pour leur excentricité, leurs innovations tactiques et l'audace de leurs raids derrière les lignes adverses.



Les ennemis de l'empire Tau ont appris à craindre l'apparition inopinée de ces exo-armures furtives. Lors de la campagne de Taros, des équipes Stealth en maraude sabotaient la logistique impériale, semant la panique et la confusion avant de disparaître dans la nature. Des divisions entières de gardes impériaux furent retirées du front dans l'espoir de les traquer.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'ui Stealth	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Shas've Stealth	2	3	4	3	1	2	3	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie à répulseurs. Le Shas've Stealth est de type infanterie à répulseurs (personnage).

ÉQUIPEMENT: Exo-armure Stealth (p. 70), canon à induction (p. 65).

RÈGLES SPÉCIALES: Infiltration, appui feu (p. 32).

"L'EMBUSCADE NE SERT PAS À TUER, MAIS À PRENDRE
L'INITIATIVE POUR GAGNER LA GUERRE."

- COMMANDEUR PURETIDE

XV104 RIPTIDE

Depuis le début de la troisième sphère d'expansion, la rumeur d'une nouvelle classe d'exo-armure lourde s'était répandue parmi la caste du Feu. Le prototype tant attendu ne se montra pas avant la première confrontation majeure avec l'Imperium de l'Humanité sur la planète impériale Agrellan. Les armées humaines s'étaient regroupées et retranchées pour défendre leur monde-ruche, une situation qui incitait habituellement les Tau à se concentrer sur d'autres mondes moins fortifiés. Cependant, Agrellan était la clé du précieux système Dovar, et nul envahisseur ne pouvait se contenter de la contourner: son orbite se trouvait sur l'itinéraire optimal vers le golfe de Damocles, sa conquête était donc nécessaire.

Chaque ruche était ceinturée de positions défensives colossales, dont les murs épais surmontés de bunkers en ferrobéton dominaient le paysage dénudé. Cette vaste zone de tir était parsemée de mines et de pièges à chars impénétrables. Si les Tau parvenaient à traverser le périmètre, ou à entrer par la voie des airs à l'intérieur des cercles fortifiés, ils se retrouveraient dans les rues sinueuses de la grande ruche elle-même. Et là, ils seraient attendus par des barbacanes et des barricades spécialement aménagées, abritant des garnisons d'infanterie et de blindés prêtes à contre-attaquer. Il s'agissait d'une planète entièrement vouée à sa propre défense, dont toute la population était soit mobilisée sous les drapeaux, soit affectée à l'industrie de guerre.



Pour venir à bout de ce monde lourdement protégé et accéder aux systèmes vulnérables situés plus loin, Shadowsun elle-même planifia et mena l'assaut. Vingt cadres de chasse frappaient simultanément les points clés des ruches, et à l'avant-garde de chacun marcherait le nec plus ultra de la technologie développée par la caste de la Terre, le pinacle de ses recherches en matière d'exo-armures: la XV104 Riptide. Le plus grand prototype d'exo-armure jamais créé par la caste de la Terre était enfin lâché sur l'ennemi.

L'assaut terrestre commença, parfaitement coordonné avec la frappe de bancs entiers de bombardiers Sun Shark et de nombreuses attaques de diversion par des unités de Stealth et de cibleurs prépositionnées. Tandis que les concentrations de chars Hammerhead et de Manta faisaient pleuvoir le feu sur les lignes adverses, les armures Riptide en pointe établirent le contact avec l'ennemi. Les obus détonaient en vain sur leur coque blindée, alors que chaque Riptide mettait en œuvre son arsenal contre les défenseurs.

Les canons à induction lourds, armes principales standards de la Riptide, ratissaient les murs, brochant des motifs de mort et coupant les gardes impériaux en deux. Les systèmes d'armes secondaires des exo-armures, et leurs drones de défense lance-missiles asservis, lançaient des gerbes de missiles dont les sillages convergeaient vers les rangs ennemis. En retrait, les Riptide équipées de prototypes d'accélérateurs à ions faisaient la démonstration de la portée et de la puissance de leurs armes, en détruisant les chars d'assaut et en émettant les bunkers tir après tir.

Même sous le déluge d'acier, parmi les explosions pareilles à des fleurs funestes, on pouvait distinguer le chuintement caractéristique des Riptide surchargeant leurs réacteurs nova. L'air se chargea d'électricité autour de ces générateurs à la puissance colossale. La Garde Impériale concentra le tir de ses canons sur les exo-armures géantes, mais en vain. Près des portes de la ruche Prime, plusieurs missiles Deathstrike illuminèrent le champ de bataille en détonant sur une Riptide. Les deux camps marquèrent une pause, jusqu'à ce que la XV104 Riptide, protégée par son bouclier nova, émerge du cratère incandescent. Les effets de l'attaque se résumaient à des traces de brûlure entachant sa livrée.

En atteignant les murs, les exo-armures Riptide utilisèrent leurs répulseurs pour se jouer de l'obstacle, ou passèrent par les brèches ouvertes par les accélérateurs à ions. Suivies par les guerriers de feu, elles mirent bientôt à feu et à sang les ruches d'Agrellan. Les gardes impériaux, décimés et démoralisés, abandonnèrent leurs postes dans une totale déroute. Seule la clémence des termes de la reddition proposée par la caste de l'Eau évita un massacre complet. Avant le coucher du soleil, abstraction faite de quelques poches de vaine résistance, la planète appartenait aux Tau, qui la rebaptisèrent Mu'gulath Bay. Elle servit plus tard de fondation à un nouveau sept.

Tels furent les débuts de la XV104 Riptide. Cette merveille d'ingénierie de la caste de la Terre est deux fois plus haute que l'armure XV8 Crisis, tout en demeurant plus proche par ses mouvements des exo-armures plus petites que de la

raideur des marcheurs impériaux, avec leurs servomoteurs grossiers. Bien qu'énorme et pourvue de nombreux systèmes d'armes et de soutien, la Riptide demeure une exo-armure, occupée et contrôlée par un seul guerrier.

La cadence de production de la Riptide est faible : l'alliage nanocristallin exige des matières premières difficiles d'accès, en grande quantité, ce qui explique que la XV104 demeure une ressource rare. L'honneur de piloter une exo-armure aussi puissante est réservé à ceux qui ont servi dignement leur commandeur dans une équipe d'escorte Crisis. Pour assister son pilote, la Riptide comporte une IA sophistiquée, avec un multi-traqueur et des canaux de communication redondants pour assurer la liaison avec le commandeur du cadre. Chaque Riptide est souvent accompagnée d'un duo de drones de défense lance-missiles, un modèle récent muni d'une nacelle de missiles et d'un générateur de bouclier.



ÉVOLUTION PERMANENTE

L'initiative de ce développement d'exo-armures lourdes remonte à l'invasion ork de Vior'la. La caste du Feu avait depuis longtemps fait la demande d'une classe d'exo-armure plus lourde, qui puisse faire face à des armes de plus en plus redoutables. Les Tau furent impressionnés par la puissance de feu dont disposaient les krabouillators et les immenses gargants, en dépit de leur conception simpliste et de leur construction grossière. Au cours des batailles du golfe de Damocles, la caste du Feu prit pleinement la mesure de la force militaire de l'Imperium de l'Humanité, en alignant pour la première fois ses armes contre les chars super-lourds et les titans impériaux. Pour une race habituée à jouir de la supériorité technique, ce fut une révélation.

L'art de la guerre Tau privilégie la mobilité et les coups de main plutôt que les attaques frontales et les positions retranchées. Un commandeur avisé ne se laisse pas impressionner par la supériorité numérique adverse, ni par la taille des machines de guerre primitives de l'ennemi. Ce ne sont que des atouts mineurs, comparés à une coordination sans faille, une discipline stricte et un plan qui se déroule sans accroc. Toutefois, même le commandeur Puretide, maître incontesté de l'offensive équilibrée, reconnaissait ouvertement que la création d'une catégorie d'exo-armure de grande taille, lourdement blindée, permettrait aux cadres de mieux faire face à la prodigieuse puissance de feu qui leur était de plus en plus fréquemment opposée.

Malgré ce besoin pressant, les tentatives de la caste de la Terre restèrent vaines. Les premiers prototypes étaient des machines pesantes, inadaptées aux tactiques du code du Feu, quand elles n'exposaient pas leur pilote (voire leur environnement) à des risques démesurés. La XV104 fut enfin rendue possible par le réacteur nova, qui grâce à la fusion énergétique de la matière noire s'apparente plus à une petite étoile qu'à un moteur conventionnel. Des appareils de ce type servaient déjà à propulser les puissantes flottes de la caste de l'air, mais jusqu'ici ils n'avaient pas pu être miniaturisés. Bien qu'il soit encore au stade de prototype, le réacteur nova s'est avéré stable, nonobstant quelques problèmes de transmission.

Les fonctions supérieures de la Riptide peuvent puiser dans cette source d'énergie quasi illimitée, mais non sans risque. Si l'on tente de surcharger le bouclier, les répulseurs ou les armes, l'armure XV104 Riptide s'expose à des dégagements d'énergie susceptibles de blesser voire de tuer le pilote.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shas'vre Riptide	2	3	6	6	5	2	3	9	2+

TYPE D'UNITÉ : Créature monstrueuse à répulseurs.

ÉQUIPEMENT : Exo-armure Riptide (p. 70), canon à induction lourd (p. 65), systèmes de missiles autodirecteurs jumelés (p. 66), générateur de bouclier Riptide (p. 69).

RÈGLES SPÉCIALES : Appui feu (p. 32).

Réacteur Nova : Vous devez déclarer, au début de chacune de vos phases de Mouvement, si le pilote va tenter d'utiliser le réacteur. Si oui, jetez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, un incident survient : la tentative échoue et le Shas'vre Riptide perd un PV sans aucune sauvegarde. Sur un résultat de 3 à 6, la tentative réussit : vous pouvez choisir l'une des aptitudes ci-dessous, qui bénéficiera au Shas'vre Riptide jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouvement.

Action	Effet
<i>Bouclier nova</i>	Le Shas'vre Riptide bénéficie d'une sauvegarde <i>invulnérable</i> de 3+.
<i>Accélération</i>	Lors de la phase d'Assaut, la <i>poussée</i> du Shas'vre Riptide est de 4D6ps.
<i>Feu continu</i>	À ce tour, le Shas'vre Riptide peut tirer deux fois avec ses éclateurs à fusion jumelés, ses fusils à plasma froid jumelés, ou ses systèmes de missiles autodirecteurs jumelés. Cette règle ne s'applique que pour une seule arme.
<i>Charge-nova</i>	Le Shas'vre Riptide peut utiliser le profil de <i>charge-nova</i> de son accélérateur à ions ou de son canon à induction lourd.

AMÉLIORATIONS

Le drone de défense lance-missiles soutient l'exo-armure Riptide et absorbe une partie des tirs ennemis pour lui permettre de mieux se concentrer sur l'acquisition et la destruction des cibles.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drone de défense lance-missiles	2	2	4	6	1	4	1	7	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs (drone).

ÉQUIPEMENT : Nacelle de missiles (p. 66), générateur de bouclier (p. 69).

RÈGLE SPÉCIALE : Appui feu (p. 32).

ÉQUIPES DE DRONES SNIPERS

Niché à couvert loin des premières lignes, l'observateur inspecte le champ de bataille avec son équipement optronique avancé pour sélectionner les cibles prioritaires. Au-dessus de lui flotte le reste de son équipe : un groupe de drones snipers, tous porteurs de fusil de sniper à impulsions. Les équipes de drones snipers sont un atout précieux pour le cadre de chasse, de par leur aptitude à éliminer les officiers et les servants d'armes lourdes.

Les drones snipers sont dotés d'une intelligence artificielle sophistiquée, mais c'est leur observateur, un shas'la, le véritable cerveau de l'unité. Masqué par un générateur de champ de furtivité, il peut se fondre à la perfection dans les terrains denses et minimiser son exposition aux tirs adverses. L'observateur est muni d'un contrôleur de drones, à travers lequel il assigne les proies à ses ouailles meurtrières. Les drones snipers, eux, sont simplement dérivés du châssis standard et comportent, outre leur fusil de sniper à impulsions, des ailerons stabilisateurs ainsi que leurs propres générateurs miniatures de champ de furtivité.

Le fusil de sniper à impulsions est une arme meurtrière même à grande distance. Une impulsion de plasma bien placée est capable de venir à bout de n'importe quelle cible, et de nombreux récits circulent au sujet d'équipes de drones snipers qui auront mis en déroute l'ennemi, à elles seules, rien que

par une pluie de tirs de précision à longue portée. Lors des affrontements contre les humains qui tentaient des incursions dans la faille de Perdus, une simple équipe de drones snipers est venue à bout de toute une escouade Terminator, en abattant chacun de ses membres à travers une lentille de son casque.

De nombreux commandeurs postent leurs équipes de drones snipers en arrière de leur dispositif, pour fournir un surcroît de protection aux guerriers de feu et aux équipes XV88 Broadside. D'autres mettent leurs équipes de drones snipers en position dominante afin de contrôler de grands pans de territoire découvert, notamment pour couvrir les axes d'approche des unités amies. Grâce à leurs répulseurs, les drones snipers peuvent se déplacer, se stabiliser le temps de faire feu, puis revenir se dissimuler derrière un couvert, ce qui les rend très difficiles à détruire de loin. Cette technique a fait merveille contre la flotte-ruche Gorgon sur Ke'lshan, lorsque la menace des tirs groupés de drones snipers a obligé même les monstruosité tyranides à interrompre leur charge pour se mettre à couvert.

Chaque observateur est doté d'un pistolet à impulsions, au cas où l'ennemi parvienne à s'approcher, et surtout d'un désignateur laser. Il sert à soutenir les camarades à proximité ou à lancer des missiles guidés, bien que certains observateurs préfèrent rester entièrement hors de vue, pour n'exposer que leurs drones. Un seul observateur peut diriger jusqu'à neuf drones snipers, mais l'usage veut qu'on inclue plus d'observateurs à ce niveau d'effectifs. Et même si l'ensemble desdits observateurs est neutralisé, l'IA des drones snipers peut poursuivre le combat; il est déjà arrivé, des heures après la fin d'un affrontement, que les ingénieurs de la caste de la Terre retrouvent les drones qui continuaient à veiller et à pointer leurs armes vers des cibles potentielles.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Observateur	2	5	3	3	1	2	1	7	4+
Drone sniper	2	2	3	4	1	4	1	7	4+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

Le drone sniper est de type **infanterie à répulseurs (drone)**.

ÉQUIPEMENT:

Observateur: Armure de combat (p. 70), contrôleur de drones (p. 68), désignateur laser (p. 68), pistolet à impulsions (p. 66).

Drone sniper: Fusil de sniper à impulsions (p. 66).

RÈGLES SPÉCIALES: Discrétion, appui feu (p. 32).

"C'EST LE CAMP QUI POSSÈDE LA PLUS GRANDE ALLONGE QUI DICTE LES TERMES DE L'AFFRONTEMENT. SOUVENEZ-VOUS QUE LE PREMIER PAS SUR LA ROUTE DE LA VICTOIRE EST SOUVENT LE PLUS IMPORTANT."

- COMMANDEUR PURETIDE



PIRANHA

Le piranha est un antigrav légèrement blindé qui sert de plateforme de tir mobile, à la fois très rapide et très maniable. Nanti d'un excellent rapport masse/poussée et d'un moteur antigrav performant, piloté en tandem, le Piranha glisse juste au-dessus de la surface du sol, en suivant de près les contours du terrain pour tirer le meilleur parti du couvert. En plus de l'arme principale montée dans son nez, le Piranha emporte deux drones, qui peuvent rester arrimés pour lui adjoindre leur puissance de feu, ou se désarrimer pour aller accomplir quelque autre mission en mode IA.

Sur le champ de bataille, les piranhas semblent être partout à la fois, survolant leurs alliés pour se porter au-devant de l'infanterie ennemie, fonçant sur les flancs pour infliger des tirs d'enfilade sur les blindés adverses, ou surgissant du couvert pour détruire des cibles d'opportunité. À force d'entraînement, lequel insiste sur la combinaison interarmes et le soutien mutuel, les guerriers de feu sont accoutumés au rugissement des piranhas juste au-dessus de leur tête, et restent indifférents à la bourrasque de leur sillage.



Les piranhas remplissent de nombreux rôles, et leurs formations vont du véhicule isolé aux escadrons de cinq. Lorsqu'ils agissent en bancs, ces antigravs meurtriers peuvent faucher l'infanterie avec leurs canons à induction, tandis que les formations moins nombreuses sont idéales pour traquer les éclaireurs ou déjouer les tentatives de téléportation de l'ennemi. Un Piranha seul, armé d'un éclateur à fusion, est un redoutable chasseur de chars. Usant de sa vitesse, il lui est facile d'approcher les tanks par le flanc ou l'arrière. Une fois lancé à l'attaque, le piranha est une tache en mouvement, dont l'équipage compte plus sur la vitesse et les zigzags que sur la protection toute relative de son blindage.

Enfin, si les piranhas peuvent déployer rapidement leur puissance de feu aux points requis, ils sont encore plus dangereux en conjonction avec les équipes de cibleurs. Ces derniers utilisent leurs désignateurs laser pour préparer le passage des piranhas, afin de maximiser leur impact. Réciproquement, les cibleurs dont la position risque d'être submergée peuvent demander aux équipes de piranhas des interventions ponctuelles pour détruire les ennemis en approche, ou du moins leur donner le temps de se replier.

Blindage

CT Av FI Arr PC

Piranha

3 11 10 10 2

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (rapide, découvert, antigrav).

ÉQUIPEMENT: Canon à induction (p. 65), deux drones d'attaque (p. 33).



HÉROS DE L'EMPIRE

Le pilote de piranha le plus renommé est Ghovah, du sept Vior'la, crédité de plus de mille cibles détruites au service de l'Empire Tau. Pourtant, il remporta sa plus grande victoire après s'être retiré des unités frontalières pour devenir instructeur. Une invasion ork le ramena au front lors de l'assaut sur la lune principale de Vior'la. Entre la horde mécanisée des peaux-vertes et la base lunaire productrice de vivres, il n'y avait qu'un cadre piranha que Ghovah était en train de former.

Menés par Ghovah, les escadrons de piranhas s'entrecroisaient en attaquant les colonnes d'engins brinquebalants. Les canons à induction se concentraient sur les motos et les kamions, tandis que les antigravs armés d'éclateurs à fusion prenaient à partie les lourds chariots. Les orks se détournèrent des agri-centres de la caste de la Terre pour engager le combat avec les équipes piranhas de Ghovah. Au cours de l'affrontement, les antigravs agiles frappaient et feintaient, exposant les orks à des contre-attaques répétées. Les peaux-vertes finirent par battre en retraite après que l'aîné des Tau, utilisant les dernières ressources de son piranha endommagé, se fût précipité tout droit dans le chariot de guerre du big boss pour le faire détoner dans une gerbe de flammes. Le talent et l'abnégation de Ghovah lui valurent le titre de héros de l'empire à titre posthume.

BOMBARDIERS SUN SHARK

Leurs doctrines de combat reposant sur la mobilité, les cadres de chasse n'emploient pas d'artillerie au sens conventionnel. À la place, en collaboration avec la caste de l'Air, ils ont mis au point le bombardier Sun Shark, un élégant aéronef atmosphérique capable de fondre des cieux pour frapper les cibles terrestres avec son armement dévastateur.

Les bombardiers Sun Shark sont équipés d'un générateur de bombe à impulsions, qui engendre sous l'appareil une sphère de plasma mortelle. Au gré du pilote, le champ d'induction projette la sphère étincelante vers les cibles en contrebas. Surchauffant l'air dans son sillage, la bombe à impulsions incandescente explose au sol en répandant la destruction sur une vaste zone. Un banc de bombardiers Sun Shark en formation serrée peut anéantir la Waaagh! ork la plus populeuse en un seul passage.

Remarquable d'efficacité, le générateur de bombe à impulsions recommence, après chaque tir, à produire une nouvelle charge destructrice. Il arrive cependant qu'un caprice persistant depuis sa phase prototype coupe son alimentation, ce qui signifie que le Sun Shark ne peut plus lâcher de bombe jusqu'à ce que les techniciens reconfigurent la microcentrale. Sachant cela, le Sun Shark a été muni de plusieurs autres armes, dont une paire de missiles guidés. Plus d'une équipe de cibleurs ou de guerriers de feu doit son salut à ces missiles aéroportés,

que l'on peut déclencher à l'aide d'un désignateur laser, et qui sont d'un précieux secours contre les véhicules ou l'infanterie lourde. Le Sun Shark dispose aussi sur sa dérive d'une nacelle de missiles, jumelable, ainsi que d'un désignateur laser multinode dans son nez pour coordonner les bombardements.

Pour permettre au Sun Shark de survivre jusqu'au secteur à bombarder, il dispose de deux drones intercepteurs montés dans ses ailes. Chacun d'eux est armé de puissants fusils à ions jumelés, et peut soit rester arrimé au Sun Shark pour jouer le rôle d'arme sur tourelle, soit se désarrimer de son aéronef porteur pour lui servir d'escorte.

Quand ils se désolidarisent du Sun Shark, les drones intercepteurs se positionnent d'eux-mêmes entre leur bombardier porteur et les chasseurs adverses susceptibles de l'attaquer. Ils sont également doués d'une grande capacité d'accélération, pour mieux poursuivre les cibles et garantir leur destruction. Rares sont les aéronefs ennemis qui peuvent encaisser les dommages thermiques infligés par le fusil à ions, et certains drones intercepteurs peuvent se targuer d'un nombre de victoires impressionnant. Si les IA des drones elles-mêmes n'en tirent aucune gloire, c'est du moins un motif de vantardise pour les pilotes du Sun Shark auprès de leurs camarades de la caste de l'Air.

Blindage

CT Av Fl Arr PC

Bombardier Sun Shark 3 11 10 10 3

CC CT F E PC I A Cd Svg

Drone intercepteur 2 2 3 4 1 4 1 7 4+

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (aéronef). Les drones intercepteurs sont de type **infanterie à répulseurs (drone)**.

ÉQUIPEMENT :

Bombardier Sun Shark : générateur de bombe à impulsions (p. 69), nacelle de missiles (p. 66), désignateur laser multinode (p. 69), deux missiles à guidage (p. 66).

Drone intercepteur : Fusils à ions jumelés (p. 66).

RÈGLES SPÉCIALES (drones intercepteurs) : interception, antiaérien, appui feu (p. 32).

Postcombustion : Les drones intercepteurs suivent la règle *turbo-boost* à la manière des *motojets* (voir livre de règles de *Warhammer 40,000*).

Déploiement à grande vitesse : Les drones intercepteurs peuvent débarquer en n'importe quel point du mouvement du Sun Shark (malgré le fait qu'une figurine ne puisse normalement pas débarquer d'un aéronef au passage). Notez qu'à la différence d'autres transports, un bombardier Sun Shark qui s'est déplacé avant le débarquement de ses drones intercepteurs peut poursuivre son mouvement aussitôt après ledit débarquement.



CHASSEURS RAZORSHARK

Pour les guerriers de feu en première ligne, rares sont les visions plus réconfortantes que l'arrivée d'un chasseur Razorshark jaillissant du plafond nuageux et fonçant vers les formations ennemies. Son châssis a de nombreux éléments en commun avec celui du bombardier Sun Shark, si ce n'est que le Razorshark abandonne les drones d'interception au profit de moteurs de manœuvre supplémentaires, et qu'il échange le générateur de bombe à impulsions contre une redoutable tourelle quadritube à ions. Cette dernière est une arme terrible contre les véhicules légers, qu'elle transforme promptement en épaves tordues. Au prix d'une légère instabilité, la tourelle quadritube à ions peut aussi tirer en mode surcharge, et ainsi affecter un périmètre suffisant pour consumer des escouades entières d'un seul coup.

Durant l'invasion du sept Ke'lshan, les tyranides apprirent bien vite à craindre les forces aériennes Tau. Loin dans la stratosphère, les aéronefs super-lourds Manta anéantissaient les plus grandes horreurs volantes, tandis que les bombardiers Sun Shark ratissaient la surface de leurs bombes à impulsions et stoppaient les assauts de hormagaunts. Si la totalité de l'arsenal aérien Tau joua un rôle, ce furent les chasseurs Razorshark qui prélevèrent le plus lourd tribut. Allant et venant sans répit, ils prenaient systématiquement pour cible les guerriers tyranides, dont l'épaisse carapace chitineuse n'était d'aucun secours face aux tourelles quadritube à ions. Après chaque frappe de Razorshark, des essaims entiers de ces créatures synapses jonchaient le sol, leurs corps à demi fondus continuant à grésiller longtemps après leur mort. La célérité propre au Razorshark permettait de traquer et de détruire les cerveaux de l'invasion quand ils se terraient loin en arrière du front, et sa maniabilité de les débusquer quand ils s'entouraient de créatures mineures. Quand des infiltrateurs tels que les lictors ou les rôdeurs menaçaient d'atteindre les guerriers de feu, les chasseurs Razorshark pouvaient promptement revenir s'en occuper, et ainsi minimiser l'impact de telles embuscades, autant en termes de pertes que dans l'exécution du plan général.

Le chasseur Razorshark est capable de lutter contre des aéronefs, mais sa vocation première est l'appui au sol, rôle dans lequel il fait merveille. Son succès est mis en évidence par sa popularité croissante chez les guerriers de feu qui bénéficient de sa couverture. Outre son arme principale, il comporte un canon à induction frontal, ainsi qu'une paire de missiles à guidage. Ces derniers peuvent être lancés par le pilote du Razorshark lui-même, mais ils sont plus efficaces quand ils sont déclenchés par une équipe au sol qui a illuminé la cible avec un désignateur.



CONTRÔLE DES AIRS

La doctrine militaire Tau accorde une importance primordiale à la supériorité aérienne, quel que soit le théâtre d'opérations. Le postulat de base dit que le contrôle du ciel est le premier pas vers la victoire. L'élimination des aéronefs ennemis est une priorité, afin de permettre aux troupes terrestres de se concentrer sur leur mission sans devoir se soucier des menaces aériennes. Cette stratégie permet aux Tau de tirer pleinement parti de leurs forces terrestres mobiles.

Débarrassés de la menace aérienne, les bancs de bombardiers Sun Shark peuvent synchroniser leurs passes de manière optimale pendant que les chasseurs Razorshark décrivent des cercles autour des fantassins et des blindés ennemis, en mettant à profit l'allonge et la puissance de leurs armes quadritubes à ions pour traiter les cibles tout en restant hors de portée des représailles.

Une fois nanti d'une supériorité aérienne sans conteste, les Tau sont libres de concentrer leur puissance de feu de manière optimale, pour détruire les unités adverses l'une après l'autre. Entre les mains d'un commandeur expérimenté, les opérations aériennes impeccablement coordonnées démultiplient la flexibilité et la dangerosité d'un cadre de chasse.

Blindage

CT Av Fl Arr PC

Chasseur Razorshark 3 11 10 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (aéronef).

ÉQUIPEMENT: Canon à induction (p. 65), tourelle quadritube à ions (p. 66), deux missiles à guidage (p. 66).

CHARS HAMMERHEAD

Tel un prédateur affamé en maraude, le char Hammerhead évoque la violence contenue. Il suit les moindres reliefs du terrain en traquant les cibles potentielles avec son énorme canon-rail en tourelle. Le Hammerhead est le principal char de bataille Tau, et tous les ennemis qui ont eu affaire à lui ont rapidement appris à craindre sa puissance de feu.

Le canon-rail est un accélérateur linéaire à électrodes supraconductrices qui propulse un projectile dense à des vitesses hypersoniques. L'énergie cinétique de cette munition solide a un impact dévastateur, même à très longue distance. Le Hammerhead peut également emporter des sous-munitions sophistiquées, ce qui signifie que chaque tir répand une grappe de projectiles miniatures capable de traiter les cibles peu protégées sur une vaste zone. Pour sa protection rapprochée, le Hammerhead transporte deux drones d'attaque, qui peuvent au besoin se désarrimer du char et accomplir une mission en mode IA autonome.

Il arrive que le Hammerhead ait pour arme principale non pas un canon-rail, mais un canon à ions, une innovation propre aux Tau qui projette un faisceau ionisé sur sa cible. Idéal contre les véhicules légers et l'infanterie en armure lourde, le canon à ions peut au besoin être surchargé; cela comporte des risques, mais permet d'affecter une aire bien plus grande, et donc de nombreuses cibles.

On rencontre couramment les chars Hammerhead en petit nombre, pour soutenir les équipes de guerriers de feu. Bien qu'ils soient correctement blindés, on les garde généralement en retrait pour mettre à profit la grande allonge de leurs armes. De nombreux rapports décrivent l'aisance désinvolte avec laquelle un Hammerhead peut détruire un char ennemi.



Lors de la Croisade de Damocles, le Hammerhead se forgea une réputation terrible auprès de la Garde Impériale. Des compagnies blindées entières furent détruites avant même d'approcher les lignes Tau, et des offensives d'envergure se soldèrent par des monceaux d'épaves à cause du char Hammerhead. Pour ne pas renoncer au terrain conquis, les humains massèrent le reste de leurs chars pour tenter de submerger les lignes Tau sous le simple poids du nombre. Mais les Tau, riches de leur expérience contre les orks, étaient bien préparés face à une telle tactique: les chars impériaux se heurtèrent aux cadres blindés d'interdiction, des formations de chars Hammerhead et Sky Ray. Malgré un ratio de cinq contre un en leur défaveur, les engins Tau l'emportèrent grâce à leur portée supérieure, à la capacité de pénétration de blindage inégalée du Hammerhead, et à leur capacité à se repositionner rapidement à couvert ou avec un meilleur angle de tir. À la fin de la campagne, les régiments de chars de la Garde Impériale étaient complètement démoralisés à cause de leurs faibles chances de survie; il leur était impossible de seulement envisager de quitter un couvert sans s'être assurés, d'abord, qu'il n'y avait pas l'ombre d'un Hammerhead dans les parages.

Bien que le Hammerhead donne de bons résultats lors des duels entre blindés, la doctrine Tau de coopération interarmes exige bien davantage de la part d'un char de bataille. Le légendaire commandeur Puretide a dit: "même la plus grande vague d'attaque peut être repoussée par la puissance de feu", et c'est précisément ce que permettent les sous-munitions de canon-rail, en creusant des brèches sanglantes dans une Waaagh! ou en éparpillant des essaims de créatures tyrannides mineures. Les guerriers de feu et les cibleurs coopèrent étroitement avec les Hammerhead, en se soutenant mutuellement et en utilisant leurs designateurs pour guider les tirs des chars vers les cibles prioritaires.



Blindage

CT Av FI Arr PC

Char Hammerhead

4 13 12 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, antigrav).

ÉQUIPEMENT: Deux drones d'attaque (p.33), Canon-rail avec munitions solides (p.66).

CHARS SKY RAY

Le char lance-missiles Sky Ray est une variante spécialisée du Hammerhead dont le canon de tourelle est remplacé par un râtelier de redoutables missiles à guidage. Conçu à l'origine pour neutraliser les aéronefs ennemis, le Sky Ray a également fait ses preuves en opérations interarmes. Ses missiles peuvent être lancés directement par l'équipage du véhicule, mais ils peuvent également être déclenchés par un opérateur indépendant ailleurs sur le terrain, pour se diriger vers n'importe quelle cible illuminée par un désignateur laser. Ainsi, les cibleurs et les guerriers de feu, qui ne sont normalement pas munis d'armes aussi lourdes, ont accès sans délai à la réserve de missiles du Sky Ray, via le réseau.

Sur le terrain, le Sky Ray est un char antigrav qui flotte à l'arrière du front en balayant l'horizon de ses deux désignateurs laser, en quête de cible terrestre ou aérienne à verrouiller. Dès qu'une cible est acquise, l'équipage peut lancer un missile à guidage laser, que son moteur-fusée propulse trop vite pour le regard. Si la cible ne justifie pas l'emploi d'un missile, comme de l'infanterie légère, le Sky Ray l'illuminera avec ses désignateurs pour faciliter son élimination par les guerriers de feu. L'équipage du Sky Ray dépend de son interaction avec l'infanterie de première ligne et maintient un contact constant avec les équipes, pour coordonner les tirs et valider les cibles.



La conception et la mise en service du Sky Ray remontent à la fin de la Croisade Damocles, en vue de contrecarrer la puissance aérienne de l'Imperium. Grâce à son traqueur de vitesse, le Sky Ray pouvait verrouiller ses missiles sur n'importe quelle cible en ligne de vue, y compris les plus rapides appareils de la flotte impériale. Les missiles à guidage sont si rapides que de nombreux pilotes ennemis n'ont même pas l'occasion de tenter des manœuvres évasives. Pendant la campagne de Taros, le Sky Ray fut surnommé "la murène" ou "le dard", et les pilotes impériaux cherchaient à le détruire en priorité. Durant la Grande Guerre de la Confédération, les chars Sky Ray postés autour des cités Tau abattirent tant de bombardiers orks que même les pilotes peaux-vertes les plus téméraires refusèrent de se risquer dans la "vallée d'la mort". Qui plus est, le Sky Ray est performant dans un rôle antichar, et même les officiers ennemis risquent d'être illuminés par un désignateur un instant avant d'être atteints par un missile. Plusieurs héros space marines réputés ont été obliterés ainsi, au cours de leurs offensives dans le secteur Zeist.

En guise d'arme secondaire, le Sky Ray est généralement équipé de deux drones d'attaque. Ces derniers peuvent faire place à des canons à induction jumelés ou à des systèmes de missiles autodirecteurs (SMA) jumelés. Nombre d'équipages de Sky Ray préfèrent les SMA, car ils offrent une bonne protection rapprochée, et leurs projectiles guidés permettent au Sky Ray de profiter au maximum du couvert, voire d'éviter totalement de s'exposer aux ripostes.

Malgré leur efficacité reconnue, les chars Sky Ray ne sont que rarement déployés en nombre. En général, un seul véhicule est attaché à un cadre de chasse ou déployé près d'un lieu vulnérable, comme une base aérienne ou une centrale énergétique. Alors que les cibleurs partant en avant, le Sky Ray tend à être déployé derrière les guerriers de feu. De la sorte, il fournit une défense antiaérienne efficace tout en pouvant aider l'infanterie contre les cibles terrestres. Il n'est pas rare que le Sky Ray serve de soutien à un cadre blindé d'interdiction, bien que certains septs préfèrent aligner des formations Sky Shield, des trios de chars Sky Ray dont le recoupement des désignateurs et l'arsenal de missiles forment un dôme protecteur au-dessus des troupes terrestres.

Blindage

CT	Av	Fl	Arr	PC
4	13	12	10	3

Char Sky Ray

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, antigrav).

ÉQUIPEMENT: Six missiles à guidage (p. 66), deux drones d'attaque (p. 33), deux désignateurs laser multinodes (p. 69), traqueur de vitesse (p. 69).



CARNIVORES KROOTS

Les kroots sont une race extraterrestre prolifique et belliqueuse qu'on retrouve un peu partout dans la galaxie, mais principalement aux alentours de la Bordure Orientale. Bien que cette race nomade soit plutôt sauvage, elle est suffisamment civilisée pour posséder une capitale, en l'occurrence son monde d'origine : Pech. C'est sur cette planète que tous les kroots reviennent tôt ou tard au cours de leur vie, effectuant ainsi une sorte de pèlerinage, ou de migration à l'échelle galactique, selon les points de vue. Depuis le début de la deuxième sphère d'expansion, Pech s'est retrouvée aux abords de l'Empire Tau, auquel les kroots ont rapidement juré allégeance. De toutes les espèces xenos intégrées à l'Empire Tau, les kroots figurent parmi les auxiliaires de la caste du Feu les plus répandus. Des milliards d'entre eux sont en effet assignés à presque tous les cadres de chasse des différents septs.

Les kroots opèrent indépendamment sur le champ de bataille. Ils prennent silencieusement position sur les flancs, dans des forêts épaisses ou des sous-bois s'ils en ont l'occasion. Une fois postés, ils visent soigneusement leurs cibles et attendent le moment opportun pour déclencher leur embuscade. Quand une proie idéale se présente enfin, ils libèrent une volée dévastatrice. En dépit de leur apparence primitive, les kroots savent parfaitement abattre les cibles prioritaires, et tuent sans hésiter les officiers, les porteurs d'arme lourde et

les opérateurs radio. Une fois l'ennemi désorganisé et affaibli, les kroots surgissent de leur couvert et se lancent à l'assaut en quelques bonds agiles. Le corps à corps qui s'ensuit est invariablement violent et sanglant, car les techniques de combat des kroots apprises dans les jungles et les marécages fétides de leur monde natal sont expéditives, et ils ont adapté leurs tactiques guerrières à tous les environnements connus.

Les coutumes et l'apparence frustes des kroots offrent un contraste saisissant avec les guerriers de feu auprès desquels ils combattent. Ils se vêtent de peaux et se protègent à l'aide de quelques plaques métalliques fixées sommairement. Cet équipement paraît d'autant plus rudimentaire à côté des armures ergonomiques des Tau. Alors que la caste du Feu s'efforce de conserver une uniformité dans son matériel et pratique des stratégies basées sur la coordination des différentes armes, les kroots possèdent un équipement hétéroclite composé d'ossements et de talismans artisanaux. Beaucoup d'entre eux arborent des trophées plus macabres sous la forme de pièces de viande découpées sur les cadavres de l'ennemi et destinées à la consommation personnelle...

En effet, l'appétit des kroots fait partie de leurs caractéristiques les plus notables. Ils sont si voraces qu'il leur arrive de dévorer partiellement leurs victimes au beau milieu de la bataille. Cette habitude peu ragoûtante suscite la répulsion de leurs alliés,



cependant l'instinct sauvage des kroots, leur bravoure quelles que soient les conditions et leurs talents d'infiltrateurs sont si prisés par les Tau qu'ils tolèrent un comportement aussi barbare, tant que celui-ci se limite aux cadavres de l'ennemi, et ne pousse pas les kroots à grignoter des bouts de leurs propres camarades ou de leurs alliés... Si on regarde les choses en face, les kroots ne se soucient guère de l'origine de leur nourriture, tant que celle-ci est abondante. Même s'ils ne comprennent pas vraiment les réticences des Tau, les kroots ont appris à refréner leur instinct cannibale et tauphage, du moins tant que leurs alliés n'ont pas le dos tourné.

La fécondité et l'agressivité naturelle des kroots ont rapidement fait d'eux les alliés les plus précieux du dynamique Empire Tau. Afin de rendre leurs auxiliaires plus efficaces, les Tau ont amélioré leur armement primitif. En effet, les kroots préfèrent combattre avec un long fusil doté de lames, qui peut donc être également utilisé comme une arme de corps à corps mortelle. À l'origine, le fusil kroot était une arme à énergie cinétique rudimentaire, mais grâce à la technologie des Tau, il est désormais capable de tirer des projectiles similaires à ceux des armes à impulsions des guerriers de feu. Les Tau ont même modifié certains fusils kroots afin d'en faire des armes de tireur d'élite parfaitement adaptées aux tactiques que leurs porteurs emploient au combat. Toutefois, malgré la loyauté que témoignent les kroots envers l'Empire Tau, et le fait que Pech ait été harmonieusement intégrée à ce dernier, tous les kroots ne combattent pas pour les Tau. Un grand nombre d'entre eux opèrent en tant que mercenaires et peuvent être rencontrés aux côtés de pirates elders, d'humains et même des détestables hruds.

LES SOUS-ESPÈCES DE KROOTS

Quand les kroots partent à la guerre, ils emmènent souvent avec eux d'étranges sous-espèces qui évoluent toujours aux côtés de leurs cousins plus évolués. Une bande de kroots n'a ainsi d'escouade que le nom, car si elle est effectivement constituée en majorité de carnivores kroots, la présence de leurs sous-espèces ajoute grandement à l'anarchie ambiante. Les chiens kroots, bien que d'un caractère irascible, sont très utiles car ils décuplent les talents de pisteurs du groupe tout en étant des animaux féroces. Ils sont capables de traquer l'ennemi grâce à leur flair développé, et n'hésitent pas à l'éventrer avec leur bec acéré une fois qu'ils l'ont acculé. Les kroots savent même les entraîner à viser les points faibles des armures énergétiques. Cependant, c'est lorsqu'ils sont lâchés contre un ennemi en fuite que les chiens kroots sont les plus dangereux : les kroots se soucient rarement de pourchasser un adversaire en déroute, et préfèrent laisser leurs chiens achever leurs proies.

L'énorme krootox est un autre animal fréquemment rencontré au sein des kroots. Il sert de plate-forme de tir mobile, car un canon imposant est harnaché sur son dos, l'arme elle-même étant manœuvrée par un kroot juché sur les reins de l'imposante bête. Bien qu'un krootox ne soit pas d'un tempérament agressif, il se battra féroce pour défendre les kroots, qu'il considère comme des membres de sa harde.

La façon dont ces créatures se reproduisent a été une source de spéculations intenses, principalement centrée sur les chefs des kroots, ces êtres mystérieux qu'on nomme mentors. On

pense que les kroots peuvent absorber certains traits d'autres créatures lorsqu'ils consomment leur chair. Ainsi, si les kroots se trouvent pendant une période prolongée sur une planète où ils consomment exclusivement un certain type de proie, ils finiront par présenter des qualités de cette dernière. Par exemple, des kroots qui se nourrissent de primates développeront une musculature similaire à ceux-ci.

Les groupes de carnivores kroots sont très estimés au sein des cadres de chasse Tau, bien que même les Tau les plus tolérants préfèrent regarder ailleurs lorsque leurs auxiliaires se livrent à leurs festins barbares sur les cadavres de l'ennemi. Officiellement, les kroots jouissent des mêmes droits et du même respect que les Tau au sein de leur empire. Les commandeurs de la caste du Feu, et même les éthérés, s'assurent que les prouesses martiales des kroots sont grassement récompensées. Néanmoins, tous espèrent qu'un jour, l'exposition prolongée des kroots au mode de vie civilisé des Tau les poussera à abandonner définitivement leurs coutumes répugnantes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kroot	4	3	3	3	1	3	1	7	6+
Mentor	4	3	3	3	3	3	3	8	6+
Cavalier krootox	4	3	6	3	2	3	2	7	6+
Chien kroot	4	0	3	3	1	5	2	6	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

Le mentor est de type **infanterie (personnage)**.

Un chien kroot est de type **bête**.

ÉQUIPEMENT :

Kroot et mentor : Armure kroot (p.70),

Fusil kroot avec munitions à impulsions (p.66).

Cavalier krootox : Armure kroot (p.70), canon kroot (p.66).

RÈGLES SPÉCIALES : Sens aiguisés (chien kroot uniquement), massif (cavalier krootox uniquement), infiltration, mouvement à couvert, discrétion (forêt).

MULTIPLICATION ET MERCENARIAT

Les kroots sont originaires de Pech, un monde arboré situé au nord-ouest galactique de l'Empire Tau. Autrefois, Pech était probablement peuplée de nombreuses formes de vie, cependant celles-ci se sont éteintes - sans doute à cause d'une prédation intensive - et aujourd'hui, la planète n'abrite plus que des kroots et leurs cousins biologiques. Les kroots quittèrent Pech lorsqu'ils furent recrutés en tant que mercenaires par des races maîtrisant les voyages interstellaires. Depuis, ils se sont répandus. Néanmoins, quel que soit leur lieu de naissance, tous les kroots considèrent Pech comme leur monde d'origine et chercheront à s'y rendre au moins une fois dans leur vie.

Les kroots n'ont aucun préjugé envers les autres races et ne se soucient guère de leur employeur pourvu qu'il les rémunère correctement. Ils ont forgé un lien particulier avec les Tau qui va au-delà du simple rapport employeur-mercenaire. Il est difficile de dire si cela est dû à une dette d'honneur, à leur croyance au Bien Suprême ou à une raison moins avouable.

FRELONS VESPIDES

Le vrombissement strident des ailes d'un vespide est un son qu'il est impossible d'oublier, même si peu de victimes survivent pour décrire une telle expérience. En effet, ce bruit survient quelques secondes à peine avant que les éclateurs à neutrons libèrent des tirs dévastateurs. Les vespides sont une espèce insectoïde qui a rejoint l'Empire Tau. Leurs unités mobiles, les fameux frelons vespides, servent en tant qu'auxiliaires auprès de la caste du Feu.

La vision de vespides alliés à des Tau est étrange, car ces deux espèces sont d'apparences radicalement différentes. Les vespides sont capables de voler et quand ils le font, leurs ailes chitineuses battent si vite qu'elles forment une image brouillée. Jadis, les Tau de la caste de l'air étaient eux aussi dotés d'ailes, mais désormais, ils ne peuvent voler que grâce à des aéronefs. À l'instar des guerriers de feu, les vespides portent des protections segmentées, mais celles-ci ne sont pas le fruit d'une technologie avancée, car il s'agit plutôt d'un exosquelette renforcé. Là où les guerriers de feu utilisent des moyens de communications sophistiqués, les vespides usent de moyens naturels, sous la forme d'antennes capables de collecter des informations précises sur leur environnement immédiat. En dépit de ces différences, les deux espèces obéissent scrupuleusement à leurs chefs et à leurs moindres demandes. Toutefois, si aujourd'hui les Tau et les vespides sont des alliés fidèles, tel n'a pas toujours été le cas.



Lorsque la caste de l'Eau rencontra les vespides pour la première fois, elle éprouva plusieurs difficultés, car ces créatures insectoïdes étaient si différentes qu'il était ardu de comprendre leur façon de penser. Sur ordre des éthérés, la caste de la Terre fournit des appareils de communication qui facilitèrent grandement les échanges entre les deux races. Des versions plus évoluées furent rapidement mises au point, et aboutirent aux heaumes de communion portés par le ka'bri'dan. Cette avancée décisive permit l'intégration des vespides à l'Empire Tau. En effet, tous les vespides accueillirent avec joie cet événement, et se soumièrent sans discuter à l'autorité des éthérés. Ils acceptèrent de fournir des auxiliaires et des cargaisons du précieux cristal poussant sur la planète Vespide en échange de la technologie et de l'armement des Tau. D'aucuns disent qu'il existe un lien caché entre l'acceptation sans condition des vespides de l'annexion de leur monde d'origine à l'Empire Tau et les heaumes de communion qui ont été offerts à leurs chefs, même si nulle preuve irréfutable n'a jamais été apportée.

Les vespides sont très efficaces au combat grâce à leur agilité, à leur capacité à négocier les terrains difficiles et à la puissance de feu terrifiante de leurs armes. Effectivement, les armes des frelons sont uniques. À l'extrémité de leur canon se trouve un cristal énergétique instable provenant des cavernes les plus profondes de la planète Vespide. La technologie des Tau permet aux vespides d'utiliser ce cristal en tant que catalyseur et projecteur neutronique. Les tirs des éclateurs à neutrons des frelons peuvent ainsi dépasser les armures les plus résistantes et ravager le corps ou les circuits électroniques de la cible. Néanmoins, une telle arme ne peut fonctionner qu'entre les mains d'un vespide, dont le vrombissement ultrasonique des ailes permet de moduler les énergies contenues dans le cristal.

Au combat, les vespides rejoignent souvent les cadres mobiles et remplissent le rôle d'éclaireurs, complétant ainsi à merveille les équipes de cibleurs opérant au sol. Certains commandeurs utilisent également les frelons pour mener l'assaut aux côtés des équipes Crisis, car ces insectoïdes ailés sont assez rapides et agiles pour suivre la cadence imposée par les propulseurs des exo-armures. De par leurs talents et leur comportement exemplaire, les vespides reçoivent régulièrement les louanges des cinq castes, ce qui n'est pas forcément le cas des kroots et de leurs coutumes plus discutables.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frelon vespide	3	3	3	4	1	6	1	6	4+
Ka'bri'dan	3	3	3	4	1	6	2	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie de saut.

Le ka'bri'dan est de type infanterie de saut (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure de combat (p. 70),
éclateur à neutrons (p. 66).

RÈGLES SPÉCIALES : Course, désengagement,
mouvement à couvert, discrétion (ruines).

ESCADRONS DE DRONES

Les Tau font grand usage de robots dotés d'une intelligence artificielle et appelés drones. La variante la plus commune de ces machines est le drone d'attaque. Bien que ces engins soient d'une taille réduite et a priori peu menaçants, les ennemis qui les sous-estiment le payent souvent de leur vie. Les drones d'attaque sont dotés de moteurs antigravitationnels et de propulseurs qui leur permettent de planer au-dessus du sol, et de pivoter rapidement tandis que leurs senseurs transmettent des informations tactiques. S'ils repèrent un ennemi, les drones accélèrent, et dès qu'ils se trouvent à portée de tir, ils font feu sans discontinuer avec leurs carabines à impulsions jumelées.

Ainsi, le drone d'attaque est à la fois puissamment armé, résistant et mobile pour sa taille, et ses programmes sont conçus pour faire face à n'importe quelle situation sur le champ de bataille. Lorsqu'ils sont regroupés en escadrons, les drones d'attaque peuvent libérer une fusillade dévastatrice de projectiles à plasma afin de soutenir les équipes de guerriers de feu et les lignes de défense des Tau. Grâce à leur rapidité et leur manœuvrabilité, les drones d'attaque sont régulièrement utilisés par les commandeurs Tau pour des missions de recherche & destruction. Ils déploient ces machines à tuer discoïdes le long des flancs afin qu'elles traquent les patrouilles adverses et même les véhicules légers. De plus, puisque les propulseurs permettent de freiner leur chute, les drones peuvent être déployés depuis un Orca ou un transport super-lourd Manta, qui les larguent au-dessus du champ de bataille. L'apparition soudaine d'un escadron de drones faisant feu avec ses armes à impulsions peut mettre à l'eau le plan le mieux huilé et forcer l'adversaire à réagir dans la précipitation.

Fait remarquable à mettre à l'honneur du talent de la caste de la Terre, l'intelligence artificielle des drones augmente lorsqu'ils opèrent en escadron, ce qui améliore leurs temps de réaction et leurs prises d'initiative. Ces escadrons n'ont pas besoin de la présence d'un Tau pour les contrôler, et sont capables de mettre en œuvre des tactiques complexes. On peut souvent voir des escadrons de drones d'attaque ouvrir le feu puis se remettre à couvert dans le but de harceler l'ennemi. D'autres escadrons traquent les véhicules en usant au mieux de leur mobilité pour les contourner et viser leur blindage latéral ou arrière. Des drones d'un escadron peuvent échanger leurs armes contre un désignateur laser, voire un générateur de bouclier. En de rares occasions, ce sont des escadrons entiers qui ont été ainsi modifiés pour adopter des tactiques telles que la "barrière de drones de défense", qui connut un certain succès lors des duels de chars sur les plaines d'Almo'th, ou encore le "barrage de désignation" de Shadowsun, qui permit d'annihiler les orks retranchés dans les ruines de la colonie de Cha'nel.

Les Tau croient si fort en la doctrine du bien suprême que même leurs drones intègrent des programmes d'auto-préservation, et tenteront de s'échapper face à une forte adversité. S'ils peuvent parfois remplir des missions risquées ou servir de leurres, les drones ne sont pas jugés sacrificiables par les Tau, d'autant plus que l'intelligence artificielle fera toujours le nécessaire pour assurer sa survie.



Les Tau sont intrigués, et même troublés, par les préjugés négatifs que l'Humanité porte envers les formes d'intelligence artificielle. La caste de la Terre ne parvient pas à comprendre la méfiance que les humains éprouvent envers les machines capables de penser par elles-mêmes, car pour les Tau, les drones sont simplement un outil technologique de plus qui leur sert à faire progresser la cause du bien suprême. Les drones permettent d'économiser du temps et de sauver des vies, par conséquent, les considérer avec mépris et suspicion ne peut être que la preuve d'une superstition primitive freinant le développement de toute une civilisation.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drone d'attaque	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone de ciblage	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone de défense	2	2	3	4	1	4	1	7	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs (drone).

ÉQUIPEMENT : Désignateur laser (drone de ciblage) (p. 68), carabines à impulsions jumelées (drone d'attaque) (p. 66), générateur de bouclier (drone de défense) (p. 69).

RÈGLE SPÉCIALE : appui feu (p. 32).

COMMANDEUR FARSIGHT

HÉROS DE VIOR'LA, PROTÉGÉ DE PURETIDE, FLÉAU DES PEaux-VERTES,
TRAÎTRE AVÉRÉ À LA CAUSE DU BIEN SUPRÊME

Nul personnage de l'histoire des Tau n'est aussi controversé que O'Shovah. Il est le plus célèbre guerrier de Vior'la, et a remporté ses plus grandes victoires contre les orks dans les déserts d'oxydes d'Arkunahsa. C'est là, engoncé dans son exo-armure, qu'il mena une campagne magistrale contre une force plusieurs centaines de fois supérieure en nombre. L'entraînement de Farsight, assuré en grande partie par le commandeur Puretide en personne, lui avait appris à tirer profit de la topographie du terrain, et à porter des coups rapides et décisifs à l'ennemi. O'Shovah dédaignait l'usage des tirs à longue portée en faveur de tactiques plus agressives avec ses guerriers de feu. Ces derniers remportèrent de nombreuses fusillades, et le génie stratégique d'O'Shovah lui valut son titre de *Farsight*.

Aux côtés des forces d'autres élèves de Puretide tels que le commandeur O'Shaserra, les cadres de chasse de Farsight furent décisifs lors des contre-attaques qui repoussèrent les forces impériales du sept de Dal'yth, et au cours des batailles qui firent rage dans le Golfe de Damocles. Ses tactiques prirent à contre-pied les forces impériales, qui ne savaient jamais là où le coup suivant serait porté. L'Empire Tau parvint finalement à chasser l'Imperium de Dal'yth, toutefois ce fut une guerre qui ébranla la société Tau. Jusqu'à cet événement,

elle était convaincue de la supériorité de ses armées et de sa cause, pourtant elle venait de perdre des dizaines de planètes récemment conquises et avait même subi une attaque contre un de ses septs. Les éthérés nommèrent cette période le *Nont'ka*, "l'ère du questionnement". Réalisant que certains commençaient à douter de la légitimité du bien suprême, les éthérés cherchèrent un héros capable de raviver la flamme de l'expansion et de remettre la destinée des Tau dans le droit chemin, afin d'assurer le triomphe du bien suprême.

Suite à la victoire sur Dal'yth, le conseil des éthérés ordonna de reconquérir les colonies perdues. Plusieurs commandeurs de renom furent envisagés pour mener l'attaque, mais au final, ce furent les succès répétés de Farsight et sa capacité à obtenir des victoires rapides qui prévalurent. Le haut conseil des éthérés organisa une cérémonie en grande pompe en son honneur. Les efforts de propagande de la caste de l'Eau furent mis au service de la coalition de Farsight. Une immense flotte de bâtiments de guerre, de navires de colonisation et de transports de troupes – sans doute la plus vaste jamais rassemblée par les Tau – se mit en route.

La caste de l'Eau n'eut nul besoin d'exagérer les exploits d'O'Shovah, car il établit durablement sa gloire au cours du conflit qui s'ensuivit. L'essentiel des forces de l'Humanité était parti affronter une nouvelle menace dans un autre secteur, si bien que les Tau reconquirent aisément les planètes perdues les unes après les autres. Faisant preuve d'un talent frisant la prescience, Farsight savait quand lancer l'assaut, et quand opter pour des embuscades ou des manœuvres magistrales. Jamais les Tau n'avaient été aussi soudés derrière un seul guerrier depuis les triomphes de Puretide.

Les Expéditions Farsight, ainsi qu'elles furent nommées, se heurtèrent ensuite à des difficultés, sous la forme de tribus orks qui avaient profité de la guerre entre l'Imperium et les Tau pour agrandir leurs domaines et réduire en esclavage des populations entières. O'Shovah abandonna ses efforts de colonisation pour affronter les peaux-vertes, et emmena ses forces loin de leurs objectifs initiaux, entamant une guerre sur de nombreux systèmes qui dura plus d'une décennie. Les batailles firent rage bien au-delà des frontières de l'Empire Tau, toutefois Farsight refusait de faire marche arrière. Il remporta de nombreuses victoires, mais la rancœur grandit peu à peu dans son cœur, car il trouvait que la coalition ne lui fournissait qu'au compte-gouttes les renforts demandés; ses guerriers se rallièrent les uns après les autres à cet avis.

Pendant ce temps, sur T'au, le conseil des éthérés débattait de ses futurs projets. Beaucoup se plaignaient de l'entêtement de Farsight, et ressentaient un fossé spirituel se creuser entre eux et le commandeur, fossé qui n'avait rien à voir avec l'éloignement géographique. Enfin, Aun'Va en personne conclut qu'il était temps de rappeler Farsight et de le relever de ses fonctions, mais un nouveau désastre survint aux abords du Golfe de Damocles, à l'occasion d'une bataille sur Arthas Moloch, un monde désertique constellé de monuments



étranges et des temples en ruines d'une civilisation oubliée. Tous les éthérés qui accompagnaient l'expédition de Farsight furent tués par un ennemi inconnu.

Sans se laisser abattre, Farsight repoussa les assauts de cet adversaire implacable, puis battit en retraite dans l'idée d'étudier ce qu'il avait appris sur cet ennemi avant de contre-attaquer. Cependant, les mystérieuses créatures disparurent aussi rapidement qu'elles étaient apparues. La planète semblait de nouveau libre, si bien que Farsight poursuivit son chemin et continua de harceler les orks pour les empêcher de se regrouper. Ce faisant, il désobéit au protocole, car sans la présence d'un éthéré pour le conseiller, un commandeur a pour ordre de revenir immédiatement auprès du haut conseil afin de recevoir de nouvelles instructions.

Peu de temps après, Farsight se trouva hors de portée même des relais de communications les plus sophistiqués, loin des limites de l'Empire Tau. Les années passèrent sans aucun échange, jusqu'à ce que les Tau se persuadent que leur invincible commandeur avait finalement été défait. Nul doute qu'il était mort sur une planète distante, loin de la lumière des étoiles de l'Empire Tau. Les castes de tous les septs observèrent une minute de silence lorsque l'annonce de la mort du héros fut relayée dans tout l'empire.

Pourtant, le commandeur Farsight n'était pas mort. Il avait choisi de poursuivre sa croisade personnelle plutôt que de retourner au cœur de l'Empire Tau, et avait établi des lignes défensives à l'extrémité du Golfe de Damocles, dans une région prohibée par les éthérés. Aujourd'hui encore, des signaux sporadiques envoyés par des sondes parviennent au haut conseil et confirment l'existence des Enclaves Farsight. Certains indices – comme la signature thermique typique de l'armure Crisis de Farsight et quelques captures d'images de mauvaise qualité – suggèrent que le commandeur lui-même est encore en vie. S'il était avéré, ce fait serait mystérieux, car cela voudrait dire que Farsight est désormais âgé de plus de trois cents ans, bien plus que l'espérance de vie de n'importe quel Tau en dehors des éthérés.

Il est possible que O'Shovah ait rallongé sa vie grâce à des procédés technologiques, ou que ses successeurs aient décidé d'assumer l'identité du légendaire commandeur. Quelle que soit la vérité, le haut conseil des éthérés considère O'Shovah comme un renégat, et a interdit tout contact avec les enclaves rebelles du golfe de Damocles.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Commandeur Farsight	5	5	5	4	4	5	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs (personnage).

ÉQUIPEMENT : Exo-armure Crisis (p.70), fusil à plasma froid (p.66), générateur de bouclier (p.69).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

L'audace est mère de victoire (p.32).

RÈGLES SPÉCIALES : appui feu (p.32), ennemi juré (orks), personnage indépendant, très massif.

SYSTÈME PERSONNEL

Lame de l'Aube : La Lame de l'Aube est une épée extraterrestre découverte dans les ruines d'Arthas Moloch. Sa lame gravée trace des sillons de destruction dans les airs.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	2	Mêlée, fléau des blindages

LA ZONE INTERDITE

Les Tau envoient beaucoup de sondes vers la Zone Interdite, l'ensemble de systèmes solaires situé de l'autre côté du Golfe de Damocles, bien que peu d'entre elles en reviennent un jour. Les flux étranges de cette région endommagent ou dévient bon nombre de ces sondes, tandis que la plupart des autres sont détruites par les stations de défense orbitales qui empêchent quiconque de passer en dehors des navires alliés.

Au-delà de cette sphère de forteresses flottantes se trouvent les Enclaves Farsight. Les enregistrements des rares sondes étant parvenues à renvoyer des signaux font état de mondes très urbanisés à la population abondante, notamment des cités nodales s'étendant à partir de dômes de colonisation, et de lunes entières transformées en usines. La dernière fois que les forces de Farsight ont été aperçues en train de traquer les orks, elles portaient encore les symboles de leurs septs (principalement Vior'la, mais aussi Sa'cea, Tau'n et quelques autres). Plusieurs générations plus tard, ces armées et ces flottes affichaient des emblèmes rappelant ceux de l'Empire Tau, mais dont les couleurs et les formes différaient notablement. Comme n'importe quelle colonie distante, le matériel des Enclaves Farsight est vétuste, car il date de la scission entre la colonie et ses septs d'origine. Néanmoins, les Tau supposent que des prototypes récents sont utilisés au sein des Enclaves Farsight. Le temps dira si cette technologie a bel et bien été dérobée par des traîtres ou bien suprême qui continuent d'aider les rebelles...

En dépit des efforts des Tau pour réécrire l'histoire, que ce soit en évitant de citer Farsight ou en le présentant comme un déserteur, le commandeur jouit toujours de nombreux soutiens dans les différents septs. Beaucoup de membres de la caste du Feu, notamment de Vior'la, considèrent O'Shovah comme un guerrier honorable bien que téméraire, même s'ils n'osent pas exprimer ouvertement cet avis en présence d'un éthéré. Le haut conseil a interdit tout voyage vers et toute communication avec les Enclaves Farsight. Des conclaves spéciaux d'éthérés et de gardes sont chargés de questionner (et bien souvent de faire disparaître) ceux qu'on soupçonne de soutenir, voire d'entretenir des liens avec cette zone de la galaxie. Les rares fois où des guerriers portant l'armure rouge et les marquages des Enclaves Farsight apparaissent dans l'empire Tau, les éthérés réagissent sur-le-champ, même si aucune confrontation directe n'a eu lieu pour l'instant.

"J'AI VU DES CHOSES INCONCEVABLES : DES MONDES DE FLAMMES, DES SUPER-NOVAS AU BORD DU PRÉCIPICE DE LA RÉALITÉ, CE TROU IMMENSE DANS LA GALAXIE. CETTE EXPÉRIENCE A FAIT DE MOI UN PARIA..."

- COMMANDEUR O'SHOVA - MÉMOIRES

COMMANDEUR SHADOWSUN

HÉROÏNE DE LA TROISIÈME SPHÈRE D'EXPANSION, FER DE LANCE
DU BIEN SUPRÊME, DISCIPLE MÉRITANTE DU COMMANDEUR PURETIDE

O'Shaserra, plus connue sous le nom de commandeur Shadowsun, est un chef charismatique qui s'est récemment distingué lors des batailles de l'Expansion de K'resh. Lors de cette guerre, elle a écrasé les orks tout en subissant des pertes minimales. Toutes les victoires de Shadowsun sont marquées par une efficacité inégalable, ce qui n'est guère surprenant de la part d'un commandeur ayant eu Puretide comme mentor.

Il y a plus de trois cents ans, O'Shaserra était une guerrière hors normes. Ses succès et ses performances dans les académies de la caste du Feu lui valurent d'être reconnue comme un des esprits militaires les plus brillants de l'Empire Tau. Elle reçut le privilège d'étudier sous l'égide du vieux commandeur Puretide. Bien qu'elle fût la plus jeune apprentie de Puretide, O'Shaserra obtint des résultats exceptionnels dans toutes les simulations, dépassant ce faisant tous les autres élèves, à l'exception du plus doué d'entre eux, le commandeur O'Shovah. Une rivalité s'installa entre eux tandis qu'ils essayaient de gagner les faveurs de leur maître.

Au cours de la bataille du sept de Dal'yth, suite à laquelle la croisade du Golfe de Damocles fut stoppée, les contre-attaques audacieuses de Farsight suscitèrent toutes les louanges, cependant elles n'auraient jamais été possibles sans les actions de O'Shaserra, qui força discrètement mais efficacement la ligne de bataille impériale à s'étirer, jusqu'à s'affaiblir irrémédiablement. La rivalité entre les deux commandeurs subit un coup d'arrêt lors de la mort du vénérable Puretide. Le conseil des éthérés n'était pas convaincu que les appareils de capture mémorielle et les hologrammes de la caste de la Terre parviendraient à préserver totalement les connaissances de Puretide, par conséquent, afin que celles-ci ne fussent entièrement perdues pour les générations futures, il fut décidé de placer en état de stase ses meilleurs élèves. Ainsi, sur ordre des éthérés, une poignée de commandeurs, parmi lesquels O'Shaserra, furent plongés en léthargie et préservés du passage du temps, jusqu'à ce que l'avènement d'une nouvelle sphère d'expansion nécessite leur retour.

Aun'Va avait prévu de réveiller O'Shaserra à l'aube de la troisième sphère d'expansion, mais la pire invasion ork que l'Empire Tau eût jamais connue chamboula ce plan. Malgré tout, Aun'Va retourna cet événement à l'avantage des Tau. O'Shaserra revint en temps de grand péril et prouva une nouvelle fois ses talents de chasseresse patiente et méticuleuse, et capable de frapper vite et fort le moment venu. Son talent à attirer l'adversaire dans des pièges mortels sonna le glas d'innombrables tribus orks au cours du conflit qui serait baptisé plus tard les Grandes Guerres de la Confédération. Cependant, O'Shaserra savait également être téméraire lorsque la situation s'y prêtait. Afin de mettre un terme aux violents affrontements de l'Expansion de K'resh, elle mena un cadre d'équipes Stealth au cœur de la base des orks pour porter un coup fatal à la horde. Les forces Tau synchronisèrent leur assaut avec une éclipse artificielle, et se servirent des propulseurs de leurs exo-armures XV25 pour se déployer à basse altitude à partir de transports Orca.

Sous couvert de ces ténèbres surnaturelles, les Tau frappèrent sans prévenir. En un instant, les chefs des peaux-vertes furent abattus par des salves de canons à induction, puis leurs corps explosèrent sous les impacts d'éclateurs à fusion. O'Shaserra traqua et tua personnellement le seigneur de guerre de la horde. Les orks s'égaillèrent dans la confusion tandis que les autres cadres de O'Shaserra se joignaient au combat. Sans leurs chefs pour les mener, les orques paniquèrent et s'enfuirent, mais tombèrent dans les embuscades des Tau. Au petit matin, la bataille était terminée et une légende de la caste du Feu était née.

Aun'Va n'hésita pas à promouvoir O'Shaserra, car il la percevait comme l'incarnation de bien suprême tel qu'il doit être poursuivi par la caste du Feu. Le maître de l'esprit immortel savait qu'elle ne renoncerait jamais à son devoir, ne renierait jamais son serment et n'abandonnerait jamais son peuple, et ce quelles que soient les circonstances. Lorsque Aun'Va déclara le début de la troisième sphère d'expansion, il annonça également qui mènerait l'attaque la plus importante. Bien entendu, il choisit le commandeur O'Shaserra, désormais nommée Shadowsun, afin de recevoir un tel honneur.



Lors de son premier discours, elle fit son allocution depuis le Dôme de Bataille Mon'tyr, le précédent lieu d'entraînement de O'Shovah, vêtue de son prototype d'exo-armure, ainsi que de ses armes et de son équipement de combat. Sa seule vue gonflait de fierté le cœur de chaque Tau. Alors que tous les guerriers de feu de l'empire avaient les yeux posés sur elle, O'Shaserra pointa ses armes sur la statue de Farsight et la fit voler en éclats dans un éclair de lumière éblouissant. Tandis que la poussière retombait, elle parla de la campagne qui s'annonçait, du devoir de chaque guerrier de feu et de l'honneur de suivre la voie du Tau'Va. Ses troupes lui répondirent d'une seule voix. Elles l'auraient suivie jusqu'au bout du monde.

Moins d'un mois plus tard, la croisade de la troisième sphère avait débuté et, grâce au commandement énergétique de O'Shaserra, l'empire Tau s'étendit. Avec les forces impériales occupées ailleurs et les menaces ork et tyranide temporairement écartées, les pionniers Tau purent atteindre les systèmes aux portes du Golfe de Damoclès. L'assaut mené personnellement par Shadowsun contre le monde-ruche Agrellan ouvrit aux Tau tout le système Dovar.

Le destin de O'Shovah est encore inconnu, toutefois l'ombre de son souvenir s'est quelque peu estompée sous l'effet des nouvelles victoires de Shadowsun. Certains murmurent qu'elle a reçu pour ordre de ramener le renégat vivant afin qu'il soit jugé, si bien que la confrontation paraît inévitable.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shadowsun	4	5	4	3	3	4	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs (personnage).

ÉQUIPEMENT : Deux éclateurs à fusion (p. 65), système de ciblage avancé (p. 68).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Un fantôme marche parmi nous (p. 32).

RÈGLES SPÉCIALES : Appui feu (p. 32), infiltration, personnage indépendant.

Défenseur du bien suprême : Toutes les figurines de Stealth Shas'ui et Shas've dans la même unité que Shadowsun ont la règle *protecteur attitré* (p. 41).

SYSTÈME PERSONNEL

Exo-armure XV22 : Cette exo-armure expérimentale offerte à O'Shaserra incorpore des technologies de camouflage, de ciblage et de protection dernier cri.

Confère une sauvegarde d'armure de 3+ et invulnérable de 5+. Comme les autres exo-armures, elle est équipée d'un multi-traqueur (p. 69), d'un photo-régulateur (p. 69) et donne les règles *discrétion* et *dissimulation*. De plus, Shadowsun peut tirer sur une cible différente avec chacun de ses éclateurs à fusion. Si elle se trouve au sein d'une unité, elle doit cependant tirer avec au moins une arme sur la même cible que son unité.

AMÉLIORATIONS

Le commandeur Shadowsun est souvent accompagnée par des prototypes de drones.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drone de commandement	2	2	3	4	1	4	1	7	4+
Drone bouclier MV52	2	2	3	4	1	4	1	7	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs (drone).

ÉQUIPEMENT :

Drone de commandement :

Relais de commandement : Ce drone peut désigner une seule unité amie dans un rayon de 12 ps au début de chaque phase de Tir amie. Cette unité relance ses jets pour toucher de 1 jusqu'à la fin de la phase.

Drone bouclier MV52 :

Générateur de bouclier MV52 : Cet équipement confère une sauvegarde invulnérable de 3+.

L'ÉPREUVE DU FEU

La technologie des exo-armures ne cesse d'évoluer grâce à l'expérience acquise, et les Tau la mettent à profit pour surmonter les obstacles qui se dressent sur la voie du bien suprême. Les exo-armures actuelles sont très fiables et produites en série, mais il existe des prototypes faisant appel à des technologies en cours de développement que la caste de la Terre n'est pas encore capable de fabriquer à grande échelle. Ces exo-armures expérimentales sont confiées à des commandeurs ou à leurs subordonnés afin qu'ils les testent au combat et que leurs performances soient analysées.

L'exo-armure XV22 Stealth est la dernière évolution de l'exo-armure Stealth. Sa technologie de camouflage permet à Shadowsun de se fondre dans son environnement, ce qui accroît sa protection et la rend presque impossible à détecter en terrain dense. Le fait que cette armure finisse par être approuvée et produite en série sera déterminé par ses performances au combat lors de la troisième sphère d'expansion. Jusqu'à présent, elle s'est avérée efficace, notamment lorsque Shadowsun a tendu une embuscade à une colonne de Leman Russ au cours des combats de la Baie de Mu'gulath. Ses éclateurs à fusion ont sonné le glas des pesants blindés, aucun n'ayant réussi à s'échapper pour contre-attaquer par la suite. De plus, les capacités de camouflage du commandeur ont empêché l'ennemi de repérer sa position exacte. Le champ de force de son drone bouclier MV52 – le plus efficace jamais inventé – a intercepté l'unique tir d'obusier qui aurait pu faire mouche. Le drone de commandement s'est également avéré utile en permettant à Shadowsun de coordonner le feu des équipes proches.

Ces prototypes devraient bientôt être produits en masse. Mais aussi évolué que soit l'équipement de Shadowsun, cette dernière n'oublie jamais l'adage de son mentor : "L'esprit est plus dangereux que l'épée qu'il manie." Ainsi, l'efficacité des futures exo-armures XV22 reposera autant sur leur sophistication que sur le talent de leurs futurs pilotes.

AUN'VA

MAÎTRE DE L'ESPRIT IMMORTEL, CHANTRE DES GRANDES VÉRITÉS,
PÈRE DES PEUPLES, CHEF SUPRÊME, LUMIÈRE ÉBLOUISSANTE

On dit qu'Aun'va est le plus vieux et le plus sage des Éthérés. Il conseille les dirigeants Tau depuis plus longtemps qu'on ne peut se le rappeler, et il est intervenu dans une grande partie des événements de l'histoire de sa race. Les éthérés ont une espérance de vie plus grande que celle des autres Tau, toutefois le fait que ce chef vénéré soit encore plus âgé que n'importe lequel de ses pairs n'est jamais relevé au sein de l'empire, car cela fait partie de sa légende. En tant que membre de plus haut rang du haut conseil, ou éthéré suprême, la parole d'Aun'va fait loi dans tout le sept de T'au, mais aussi dans tout l'empire. Tous les éthérés jouissent d'un immense respect, pourtant Aun'Va est encore plus révééré que les autres membres de sa caste, et la simple nouvelle de sa visite dans une colonie Tau suffit à doubler la production des usines de la caste de la Terre, et à susciter l'organisation de cérémonies à l'échelle planétaire.

En dépit de son âge avancé et de sa position prééminente au sein de sa race, Aun'Va n'est pas qu'un chef spirituel, car il préfère mener par l'exemple. Les chroniques foisonnent d'exemples où il a dirigé en personne l'expansion Tau, ou est arrivé à point nommé pour galvaniser des troupes sur le point de faiblir et d'être vaincues par l'ennemi. Sa présence donna

aux guerriers de la caste du Feu la volonté de chasser les horribles reeks du système de Si'coa, ses paroles les plongeant dans une juste colère. Sur les flancs de la montagne Scion, c'est Aun'Va qui prononça la condamnation des orks de la Waaagh! Grognik, sentence appliquée sur le champ par dix mille guerriers de feu.

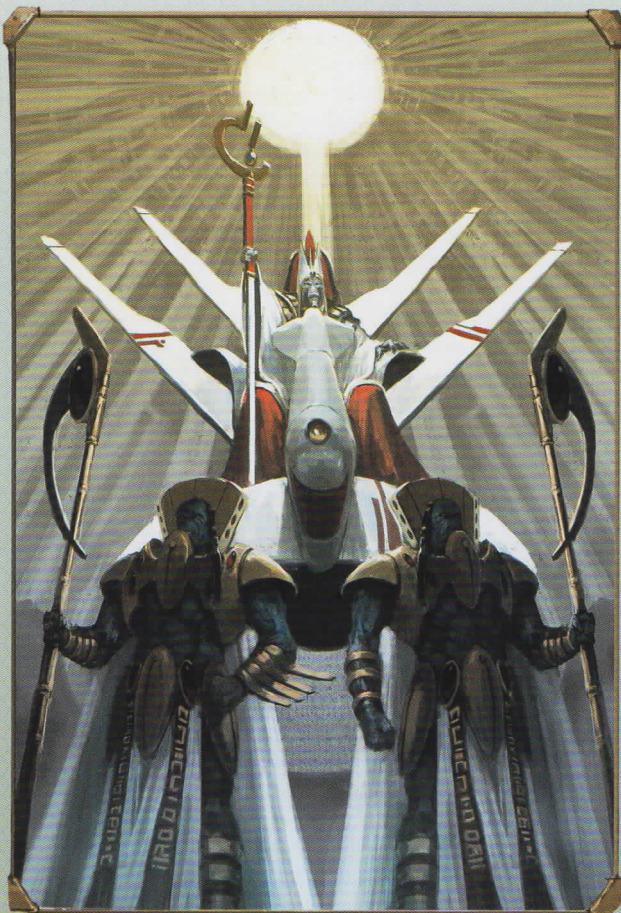


Bien qu'il soit protégé par une garde d'honneur et un champ de force qui l'enveloppe lui et ses protecteurs, Aun'Va ne participe pas directement au combat. Il préfère guider les guerriers de feu grâce à sa sagesse et son talent à galvaniser ses serviteurs, et les pousser à accomplir des actes héroïques. En son auguste présence, les volées de tirs des guerriers de feu gagnent en précision, ce qui leur permet de faucher l'adversaire. Ils ignorent des blessures d'ordinaire mortelles afin de continuer le combat envers et contre tout, et tiennent leurs positions quelle que soit la violence des assauts ennemis.

C'est également Aun'Va qui déclara ensuite le début de la troisième sphère d'expansion en s'adressant au Conseil des Quatre Castes. Encadré de ses gardes d'honneur, il se lança dans un discours posé et méthodique avant de terminer par un appel aux armes général, exhortant les Tau à proliférer et à se répandre à travers les étoiles. La lumière du bien suprême devait atteindre les mondes plongés dans les ténèbres de la barbarie. Tandis que le silence retombait sur ses dernières paroles, un million de guerriers de feu rassemblés autour du Dôme du Conseil s'agenouillèrent en signe d'hommage.

Aun'Va félicita ses ouailles pour leur labeur, et les motiva afin d'atteindre des sommets inégalés. Il exprima son émerveillement face aux dernières inventions de la caste de la Terre et loua la caste de l'Eau en notant avec satisfaction les nombreux diplomates extraterrestres présents à ses côtés. Aun'Va dédia une minute de silence à la gloire des exploits de la caste de l'Air, et se leva de son trône pour faire le Salut du Chasseur à la caste du Feu, insigne honneur qui ne manqua pas de gonfler de fierté le cœur de tous les guerriers de feu. Il s'adressa même aux membres de sa propre caste en leur répétant que la meilleure façon de mener était par l'exemple. Les races barbares de la galaxie devaient être éclairées, et seuls les efforts combinés des Tau pouvaient atteindre cet objectif. Ainsi, toutes les castes de l'empire furent glorifiées et galvanisées par le discours d'Aun'va.

Les paroles suivantes d'Aun'Va condamnèrent durement le renégat Farsight, et nommèrent le commandeur Shadowsun en tant que nouveau chef militaire de l'Empire Tau. C'était elle



qui allait mener la troisième sphère d'expansion. Toutefois, le vieil éthéré déclara qu'elle n'allait pas commander seule, car il allait l'accompagner pour lui prodiguer ses conseils, et resterait présent aux côtés de la plus grande armée jamais rassemblée par l'Empire Tau. Avant de partir, Aun'Va parla une dernière fois, et rappela à tous ceux qui l'écoutaient que le bien suprême nécessitait des sacrifices de la part de tous.

Fidèle à sa parole, Aun'va fut constamment en première ligne aux cours des premières étapes de la troisième sphère d'expansion, sans jamais se soucier de sa propre sécurité. Sa présence instillait du courage dans le cœur des guerriers de feu et les poussait en avant. Les autres éthérés du haut conseil tentèrent de le dissuader de mettre sa vie en danger, cependant ils réalisèrent la futilité de leurs conseils lorsqu'ils virent les holovidéos envoyées dans tout l'empire. Chaque Tau, qu'il fût simple ouvrier sur un sept urbanisé, ou un ingénieur chargé de créer une atmosphère respirable sur une lune désolée pour une future colonie, avait pour obligation de regarder ces vidéos. Tous virent les combats qui se déroulaient sur le front, et contemplèrent Aun'Va sur son trône antigrav en train de pénétrer par une brèche dans une forteresse de l'Imperium. Ils le virent en train de coordonner les salves dévastatrices de guerriers de feu, ou se tenir à côté de la nouvelle merveille technologique qu'était l'exo-armure XV104 Riptide, avec des carcasses de chars détruits derrière lui. Les faits d'armes d'Aun'va et ses tentatives de persuader les humains de se rendre (même si au final, ces barbares durent être éradiqués), emplirent les Tau de fierté.

Aun'Va savait que pour remporter la victoire, il avait besoin de motiver non seulement les guerriers de son armée, mais aussi tous les citoyens qui œuvraient pour l'effort de guerre. La troisième sphère d'expansion signifiait une guerre totale ; tout l'empire était dédié à la conquête et au contrôle d'un pan entier d'une galaxie ouvertement hostile. Les Tau devaient croire en leur destinée, en leur supériorité technologique et en leur victoire finale afin de poursuivre le combat au cours des années à venir.

Le moral des Tau était au beau fixe dans tout l'empire. Toutes les castes étaient persuadées qu'avec Aun'Va pour les guider, elles ne pouvaient pas échouer. Les Tau étaient destinés à répandre le bien suprême dans la galaxie.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Aun'Va	1	3	2	3	4	1	1	10	5+
Garde éthéré	4	4	3	3	2	3	3	10	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

Un garde éthéré est de type infanterie.

ÉQUIPEMENT :

Aun'Va : Armure de reconnaissance (p. 70).

Garde éthéré : Armure de reconnaissance (p. 70), lames de duel (p. 65), grenades à photons.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

Parangon d'abnégation (p. 32).

RÈGLES SPÉCIALES :

Aun'Va : Unis par le couteau rituel (p. 32), l'échec n'est pas envisageable (p. 35), invocation des éléments (p. 35), obstiné, très massif.

Grande invocation : Lorsqu'il utilise la règle *invocation des éléments*, Aun'Va peut utiliser deux pouvoirs élémentaires par tour au lieu d'un seul.

Loyauté suprême : Tant qu'Aun'Va est en vie, toutes les unités amies du *Codex : Empire Tau* du champ de bataille relancent leurs tests de *peur*, de *moral*, de *pilonnage* et de *regroupement* ratés.

SYSTÈME PERSONNEL

Paradoxe de Dualité : Ce bâton projette un champ de protection dont la force augmente avec celle de l'attaque reçue.

Quand l'unité d'Aun'Va perd un ou plusieurs PV à cause d'un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la PA du tir, le PV perdu est annulé, exactement comme si une sauvegarde de couvert avait été réussie (les PV perdus suite à une attaque de tir de PA1 sont annulés automatiquement). Ce jet ne peut pas être effectué contre les armes PA-.

L'ÉTHÉRÉ SUPRÊME

Suite à un long règne, l'éthéré suprême Aun' Wei sut qu'il était temps pour lui d'entreprendre la Longue Marche, la cérémonie lors de laquelle un membre vénérable de cette caste mystérieuse disparaît pour toujours dans un temple-dôme. Toutefois, avant de partir, la tradition exige que l'éthéré suprême désigne son successeur.

C'est ainsi qu'Aun'Va devint le guide suprême de son peuple, et prit le titre qui peut se traduire approximativement par "maître de l'esprit immortel" ou encore "celui qui dirige le bien suprême". Ce choix ne fut pas difficile, car dès le départ, Aun'Va fit montre de talents extraordinaires, même pour un éthéré. Même sans aucune assistance technologique, il était capable d'inspirer aux autres Tau des actes héroïques, ou de pousser ses interlocuteurs à accomplir sa volonté comme par magie. Lorsque ses talents naturels furent renforcés par des moyens artificiels, Aun'Va put accomplir des processus d'autosuggestion durables instillant une loyauté sans faille.

On murmure au sein du haut conseil que lorsqu'Aun'Va pose une question, il a déjà conditionné son interlocuteur afin qu'il lui donne la réponse qu'il attend. Ses capacités sont telles que ceux qui se plient à ses conseils n'ont même pas l'impression d'avoir été influencés. Au cours de sa longue vie, un seul Tau a réussi à se défier de lui, et mieux vaut ne pas prononcer son nom en présence d'Aun'va...

Après son réveil de son sommeil cryogénique, O'Shassera eut un entretien en tête à tête avec Aun'Va. Jamais l'histoire de la trahison de Farsight ne fut contée avec plus d'habileté, si bien que la nouvelle du dédain que ce dernier témoignait envers le bien suprême la fit trembler de rage. Depuis ce jour, Aun'Va ne doute plus de la loyauté de la caste du Feu et se consacre à l'expansion de l'empire.

LONGSTRIKE

PILOTE DE HAMMERHEAD, AS BLINDÉ, TUEUR DE TITANS,
TERREUR DE T'ROS, HÉROS DE T'AU

Le maître pilote Shas'la T'au Sha'ng, plus connu sous le nom de Longstrike, est rapidement devenu l'as le plus célèbre des Tau. Dès ses premiers entraînements, il fit preuve de capacités innées pour piloter un Hammerhead. Au début de la troisième sphère d'expansion, ses talents furent mis à l'épreuve au cours des plus violentes batailles.

Ce fut sur T'ros que ce jeune pilote de Hammerhead gagna le surnom Longstrike et se frotta pour la première fois aux humains et à leurs tactiques détestables. Ayant rejoint un cadre blindé d'interdiction, il avait pour mission d'aider un contingent combattant dans les déserts occidentaux. C'est sur ces terres arides que les chars Hammerhead affrontèrent des jours durant les compagnies de Leman Russ de la Garde Impériale. En dépit de la fumée qu'ils dégageaient et de leur apparence rudimentaire, les chars humains étaient dangereux, d'autant qu'ils étaient près de six fois plus nombreux que les véhicules Tau. Dès le début de la bataille, Sha'ng fit preuve d'une précision remarquable, et rapidement, le paysage fut constellé d'épaves de chars humains en feu. Néanmoins, la bataille fut également sanglante pour les Tau. Tous les frères liés de Sha'ng, c'est-à-dire ceux avec lesquels il avait été uni par le couteau rituel, furent tués. Les tankistes humains ne faisaient preuve d'aucune pitié, et roulaient aussi bien sur les Tau blessés que sur leurs propres camarades dans le but de poursuivre leur attaque.

Sha'ng continua le combat en utilisant à bon escient les rares surélévations du terrain pour se protéger des ripostes. Chaque tir de son canon-rail provoquait au loin l'explosion d'un nouveau Leman Russ. Les combats de chars se poursuivirent jusqu'à ce qu'un banc de chasseurs Razorshark arrive et extermine les derniers humains. La légende de Longstrike était née. Lors des batailles suivantes sur T'ros, qui virent l'Imperium battre en retraite sans discontinuer, Longstrike continua de massacrer les blindés ennemis, et abattit même un puissant Titan Warhound d'un tir précis à la tête.

Longstrike fut choisi pour tester l'exo-armure de pilote XV02. Grâce à son interface améliorée, cette exo-armure lui permet de ne faire qu'un avec son Hammerhead et de réagir en synchronisation avec les diverses fonctions de son véhicule. Il est aussi en mesure d'utiliser plus efficacement les données des designateurs laser et de faire feu avec une précision accrue. Ainsi, son Hammerhead est capable de soutenir les équipes à proximité avec une rapidité inégalable. La combinaison du talent de Longstrike et les caractéristiques de l'exo-armure XV02 font de lui un adversaire mortel. Redéployé pour la bataille majeure de la Baie de Mu'gulath, Longstrike détruisit d'innombrables emplacements d'armes et bunkers impériaux. Lorsque le combat continua dans les cités-ruches, les réactions foudroyantes de Longstrike lui permirent de détruire l'infanterie qui surgissait des couverts pour attaquer les guerriers de feu. Bientôt, la rumeur d'un pilote de Hammerhead qui ne manquait jamais sa cible se répandit. Cependant, Sha'ng était déjà loin à bord d'un transport chargé de l'amener sur la zone de combat suivante.



RÈGLES SPÉCIALES :

Ennemi juré (Garde Impériale), tueur de chars.

As de Hammerhead : Longstrike est toujours acheté en tant qu'amélioration de Hammerhead (voir la liste d'armée).

Ce véhicule a une CT de 5. S'il est détruit, Longstrike est tué. Longstrike et son Hammerhead comptent comme une seule unité en ce qui concerne les Points de Victoire.

SYSTÈME PERSONNEL

Exo-armure de pilote XV02 : Ce prototype permet à un pilote d'agir de concert avec l'IA de son véhicule, par le biais du relais tactique, et d'assimiler rapidement les informations afin de réagir en un éclair aux manœuvres adverses.

Cette armure incorpore un photo-régulateur. Le Hammerhead de Longstrike peut tirer en *état d'alerte* et suit la règle *appui feu* (p.32). De plus, ce véhicule n'est pas limité à un seul tir en *état d'alerte* par phase (même s'il ne peut tirer qu'une seule fois en *état d'alerte* contre chaque unité qui charge).

DARKSTRIDER

L'OMBRE QUI FRAPPE, L'INSAISSISSABLE,
CELUI QUI MARCHE SANS ÊTRE VU

En dépit de ses faits d'armes héroïques, il y a quelque chose de perturbant chez le sous-commandeur El'Myamoto, le Tau plus communément nommé Darkstrider. Bien que toute la caste du Feu le considère comme un tacticien rusé et un excellent guerrier, ses méthodes peu orthodoxes et son mépris pour le protocole lui valent de nombreux détracteurs.

Tout commença lorsque Myamoto, un shas'ui né sur T'au, passa l'Épreuve du Feu. Il dédaigna l'honneur qu'on lui faisait en lui proposant de rejoindre une équipe d'exo-armures Crisis. On lui proposa alors d'intégrer une équipe d'exo-armures Stealth, aux méthodes moins conventionnelles, mais là encore, Myamoto déclina, et préféra retourner au sein de l'équipe de cibleurs auprès de laquelle il avait déjà combattu. À de nombreuses reprises, il mena ses guerriers dans les missions les plus dangereuses mais parvint toujours à s'échapper en couvrant de gloire son cadre de chasse. C'est lui qui désactiva les étranges machines des nécrons sur les lunes de Gal'yth, et traqua la bête tricéphale qui terrorisait les colonies minières de Nep'tan. Au cours des Grandes Guerres de la Confédération, à l'occasion desquelles il gagna le surnom Darkstrider, il infiltra les campements des orks et se servit des désignateurs laser de son équipe pour illuminer

les zones vitales des gargants en cours de construction. Ses guerriers placèrent ensuite une balise de localisation sur l'armure mécanique du big boss Gruzguts. Malgré tous ces exploits, Darkstrider a toujours refusé de prendre les rênes du commandement, car il préfère mener personnellement des missions commandos derrière les lignes ennemies.

La caste du Feu est traditionaliste. Le Code du Feu exige le respect des éthérés, des gradés militaires et des vétérans. En refusant d'être promu et en tenant des propos implicites avec ses supérieurs, Myamoto frise régulièrement l'insubordination, ce qui est un fait unique au sein de la caste du Feu. Certains shas'o refusent de coopérer avec lui, arguant que c'est une tête de mule qui refuse d'écouter les conseils. Toutefois, quelques commandeurs (dont Shadowsun elle-même) apprécient la témérité et la ruse de Darkstrider. Ce dernier s'est vu offrir un prototype d'analyseur structurel, qu'il a pu tester avec succès contre les space marines lors de la Campagne de Zeist. La force de Darkstrider est de savoir attirer l'ennemi dans des pièges avant de battre en retraite.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Darkstrider	4	5	3	3	3	3	3	9	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure de reconnaissance (p. 70), carabine à impulsions (p. 66), grenades à photons, photo-régulateur (p. 68), désignateur laser (p. 68).

RÈGLES SPÉCIALES : Appui feu (p. 32), attaque de flanc, personnage indépendant, scouts.

Combat à pied : Darkstrider ne peut rejoindre que des unités de guerriers de feu et de cibleurs.

Repli défensif : Darkstrider et son unité peuvent *consolider* d'1D6ps dans n'importe quelle direction juste après un tir en *état d'alerte* (avant d'effectuer le jet de charge).

SYSTÈME PERSONNEL

Analyseur structurel : Cet appareil utilise un nouveau type de capteur capable d'identifier les points faibles de l'ennemi et de les communiquer à l'équipe par l'interface tactique.

Si Darkstrider vise une unité ennemie n'étant pas des *véhicules* avec une attaque de tir, la cible subit un malus de -1 en E contre les touches de cette attaque. Cela s'applique à tous les tirs de l'unité de Darkstrider, pas seulement les siens. Utilisez l'E modifiée de la cible pour déterminer les *morts instantanées*. Cette règle ne fonctionne pas lors des tirs *au jugé*.



AUN'SHI

MAÎTRE DES LAMES, SAUVEUR DE LA CASTE DU FEU, HÉROS DE FIO'VASH.

Aun'Shi est originaire du sept aux fières traditions martiales de Vior'la. C'est un éthéré déterminé qui a su raviver la flamme du courage d'innombrables Tau sur toutes les frontières de l'empire. Malgré ses batailles et ses exploits, Aun'Shi est quelqu'un de modeste qui rêve de paix; cependant, il est lié à ses camarades par son devoir envers eux et le bien suprême. À cause de ses états de service exemplaires et de son habitude de se joindre à la caste du Feu lors des rituels et de l'entraînement, celle-ci tient Aun'Shi en haute estime. Du fait de sa longue et brillante carrière, Aun'Shi est perçu comme un présage de victoire par la caste du Feu lorsqu'il arrive sur le champ de bataille, et les guerriers lui témoignent un grand respect.

Le jour de la bataille lors de laquelle Aun'Shi devint véritablement un héros de l'empire Tau, il avait déjà atteint l'âge auquel un éthéré peut décider de se retirer dans les temples-dômes de sa caste afin de mener une vie contemplative. Ses précédents exploits avaient permis à Aun'Shi de passer ses ultimes années sur le monde paradisiaque d'Au'taal. Un tel honneur n'était accordé qu'à ceux qui avaient excellé dans la poursuite du bien suprême. Toutefois, Aun'Shi devait auparavant mener à bien une dernière mission sur une récente colonie nommée Kel'tyr.

L'expansion de la colonie était difficile car elle était établie sur une planète infestée par les orks. Néanmoins, l'arrivée d'Aun'Shi à la tête de renforts permit aux guerriers de feu de conquérir le principal continent. Ainsi, la caste de la Terre put construire de grandes cités et exploiter les ressources naturelles de Kel'tyr. Toutefois, lors d'une ultime inspection, Aun'Shi fut acculé dans le complexe de Fio'vash par une horde d'orks. Les guerriers de feu du cadre de chasse furent sur le point de paniquer lorsque leur shas'vre fut décapité par le big boss peau-verte. Aun'Shi intervint et coupa l'ork en deux avec sa lame rituelle, ce qui galvanisa les Tau.

Les tirs des guerriers de feu repoussèrent les assauts suivants des peaux-vertes. En dépit des morts qui s'accumulaient, les orks se jetaient en avant et se rapprochaient de plus en plus des lignes des Tau. Cependant, Aun'Shi les attendait de pied ferme. Il tranchait les membres verdâtres inlassablement, et quand les orks furent sur le point de submerger le périmètre, des renforts arrivèrent. Ils trouvèrent l'unique bâtiment encore intact de Fio'vash, et furent surpris de voir Aun'Shi qui protégeait encore les derniers survivants, sa lame dégoulinante de sang ork à la main.

La nouvelle du fait d'arme d'Aun'Shi se répandit comme une traînée de poudre. Aun'Va était conscient que les Tau avaient désespérément besoin de héros; il avait trouvé là un éthéré, une légende vivante parmi la caste du Feu, le sauveur de Fio'vash. Au lieu de laisser un être aussi précieux se retirer, on décréta qu'Aun'Shi devait continuer à mener des expéditions. On le nomme depuis en plaisantant "la merveilleuse relique". Il continue de porter chance aux guerriers de feu, et les guide sans cesse vers de nouvelles victoires depuis l'avènement de la troisième sphère d'expansion.



Aun'Shi

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	3	3	3	3	5	4	10	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Lame de duel (p. 65), grenades PEM, grenades à photons, générateur de bouclier (p. 69).

RÈGLES SPÉCIALES : invocation des éléments (p. 35), l'échec n'est pas envisageable (p. 35), obstiné, personnage indépendant.

Maître duelliste : Lorsqu'il livre un défi, Aun'Shi doit choisir une posture de combat: la **Lame Patiente** ou la **Lame Mortelle**, et ce à chaque tour, juste avant d'effectuer les jets pour toucher du défi.

Si Aun'Shi choisit la **Lame Patiente**, il relance tous ses jets de sauvegarde ratés jusqu'à la fin de cette phase.

Si Aun'Shi choisit la **Lame Mortelle**, sa lame de duel suit la règle *perforant* jusqu'à la fin de cette phase.

ARSENAL DE L'EXPANSION

Cette section du *Codex: Empire Tau* décrit les armes et les équipements en usage dans les armées de l'Empire Tau, ainsi que les règles pour les utiliser lors de vos parties de *Warhammer 40,000*. L'arsenal spécifique porté par les personnages spéciaux nommés est détaillé dans leur entrée de la section Forces de l'Empire Tau (pages 56 à 64), tandis que les armes et équipements utilisés par tous les autres types d'unités sont développés ici. Les systèmes personnels décrits à la fin de cette section sont des appareils uniques auxquels seuls les plus grands héros des Tau ont accès.

ARMES DE MÊLÉE

Les règles des armes de corps à corps figurent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

ÉGALISEUR

Les membres de la caste des Éthérés qui optent pour des égaliseurs les portent généralement par deux. Ils sont non seulement la marque de leur office, mais aussi de dangereuses armes de mêlée contenant un champ de disruption qui se déclenche à l'impact.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	4	Mêlée



LAME DE DUEL

Cette longue lance surmontée d'un large fer est utilisée pour régler les différends entre membres de la caste des Éthérés, au cours de duels stylisés et sans effusion de sang. Contre les races rétrogrades de la galaxie, elle devient une arme mortelle décrivant de grands arcs élégants qui font disparaître la lame au regard de l'adversaire.

Portée	F	PA	Type
-	+2	-	Mêlée, à deux mains

FUSIL KROOT

En plus de ses propriétés d'arme à distance, le fusil kroot incorpore des lames, des survivances des premiers bâtons de combat des kroots fixées près du canon et sur la crosse. Entre les mains d'un kroot, elles deviennent des armes de corps à corps très efficaces.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	5	Mêlée, à deux mains

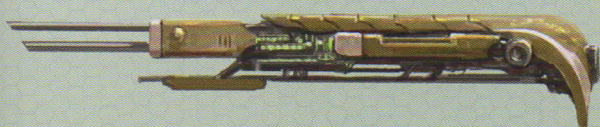
ARMES DE TIR

Les profils des armes de tir listés ici sont reproduits dans la section Références (page 105). Les règles complètes des lance-flammes figurent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

LANCEUR DE CHARGES À DISPERSION

Cette arme expérimentale projette des sous-munitions à fragmentation sur une vaste zone. Chaque ogive accueille une IA simple qui calcule la hauteur optimale d'explosion.

Portée	F	PA	Type
18 ps	4	5	Assaut 1, barrage, grande explosion, ignore les couverts



ARMES À INDUCTION

Les applications militaires de la technologie à induction de plasma, elle-même dérivée de l'armement à impulsions, se retrouvent principalement sur les exo-armures et les véhicules. Les canons à induction sont des armes à fûts multiples capables de maintenir une haute cadence de tir.

	Portée	F	PA	Type
Canon à induction	18 ps	5	5	Assaut 4
Canon à induction lourd standard	36 ps	6	4	Lourde 8
charge-nova	36 ps	6	4	Lourde 12, charge-nova, perforant, surchauffe

Charge-nova: Ce profil peut être utilisé seulement lorsqu'un shas'vre Riptide se sert de son réacteur nova (voir page 45) pour alimenter son arme primaire.

ÉCLATEUR À FUSION

Les éclateurs à fusion sont des armes antichars qui, en un clin d'œil, réduisent les blindages renforcés en tas de scories.

Portée	F	PA	Type
18 ps	8	1	Assaut 1, fusion

ARMES KROOTS

Certains modèles de fusils kroots (des mousquets primitifs améliorés par les Tau) peuvent tirer des balles de calibre sniper, avec une plus grande puissance d'arrêt, mais imposant un rechargement entre chaque tir.

	Portée	F	PA	Type
Canon kroot	48 ps	7	4	Tir rapide
Fusil kroot				
à impulsions	24 ps	4	6	Tir rapide
balle sniper	24 ps	X	6	Lourde 1, sniper

ARMES À IONS

Les armes à ions peuvent être soumises à une surcharge pour créer un faisceau énergétique encore plus puissant, au risque de faire surchauffer les cellules primaires d'alimentation.

	Portée	F	PA	Type
Accélérateur à ions				
standard	72 ps	7	2	Lourde 3
surcharge	72 ps	8	2	Lourde 1, g ^{de} explosion surchauffe
charge-nova	72 ps	9	2	Artillerie 1, charge-nova, g ^{de} explosion, surchauffe
Canon à ions				
standard	60 ps	7	3	Lourde 3
surcharge	60 ps	8	3	Lourde 1, g ^{de} explosion, surchauffe
Cyclo-éclateur à ions				
standard	18 ps	7	4	Assaut 3
surcharge	18 ps	8	4	Lourde 1, explosion, surchauffe
Fusil à ions				
standard	30 ps	7	4	Tir rapide
surcharge	30 ps	8	4	Lourde 1, explosion, surchauffe
Tourelle quadritube à ions				
standard	30 ps	7	4	Lourde 4
surcharge	30 ps	8	4	Lourde 1, g ^{de} explosion, surchauffe

ARMES À NACELLE DE MISSILES

Ce système de lancement de missiles, d'une élégante simplicité, est utilisé par les exo-armures et les chars tau pour abattre les véhicules légers et l'infanterie lourde à moyenne portée.

	Portée	F	PA	Type
Nacelle de missiles	36 ps	7	4	Assaut 2
Nacelle de missiles à haut rendement	36 ps	7	4	Lourde 4

ÉCLATEUR À NEUTRONS

Les armes des frelons sont des hybrides de technologies tau et vespide. Le cristal monté sur chaque éclateur émet une puissante vague de neutrons qui traverse la plupart des armures.

Portée	F	PA	Type
18 ps	5	3	Assaut 1

FUSIL À PLASMA FROID

Malgré son instabilité, la technologie plasma est très populaire dans la galaxie. Les Tau ont développé une variante qui sacrifie une portion de puissance d'arrêt pour assurer la sécurité de l'opérateur.

Portée	F	PA	Type
24 ps	6	2	Tir rapide



ARMES À IMPULSIONS

Cette technologie basée sur des champs d'induction à plasma est la plus répandue parmi la caste du Feu, avec le célèbre fusil à impulsions, qui privilégie la portée longue, et la carabine à impulsions, incorporant un lance-grenades à photons pour ralentir l'ennemi.

	Portée	F	PA	Type
Bombe à impulsions	-	5	5	Lourde 1, bombe, g ^{de} explosion, une seule util.
Carabine à impulsions	18 ps	5	5	Assaut 2, pilonnage
Fusil à impulsions	30 ps	5	5	Tir rapide
Fusil de sniper à impulsions	48 ps	X	5	Tir rapide, sniper
Pistolet à impulsions	12 ps	5	5	Pistolet

Bombe: Les règles de bombardement figurent dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

ARMES À RAIL

Les armes à rail des Tau reposent sur un accélérateur linéaire à hypervélocité, qui propulse un projectile solide capable de percer les plus épais blindages et d'abattre les plus grosses créatures.

	Portée	F	PA	Type
Canon-rail				
munition solide	72 ps	10	1	Lourde 1
sous-munitions	72 ps	6	4	Lourde 1, g ^{de} explosion
Fusil-rail	30 ps	6	1	Tir rapide
Fusil-rail lourd	60 ps	8	1	Lourde 1

MISSILE À GUIDAGE

Les missiles à guidage sont des armes à usage unique, guidés le plus souvent vers leur cible par un désignateur laser.

Portée	F	PA	Type
72 ps	8	3	Lourde 1, une seule utilisation

SYSTÈME DE MISSILES AUTODIRECTEURS

Ce système tire des missiles autoguidés dotés de la même IA que les drones, conçus pour atteindre les cibles à couvert.

Portée	F	PA	Type
30 ps	5	5	Lourde 4, autoguidé, ignore les couverts

Autoguidé: Les systèmes de missiles autodirecteurs peuvent tirer sur des cibles hors de la ligne de vue de l'unité.



Fusil à impulsions

Fusil-rail

Fusil à ions

*Cellule d'énergie
du fusil à ions*

Canon à induction

Lame de duel

Fusil kroot

Nacelle de missiles à haut rendement

*Coupe de missile
standard*

SYSTÈMES DE SOUTIEN

Les règles des grenades suivantes figurent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*:

Grenades PEM*

* voir grenades disruptrices

Grenades à photons**

** voir grenades défensives

SYSTÈME DE CIBLAGE AVANCÉ

Ce système d'acquisition de cible spécialisé permet à l'exo-armure d'identifier et de viser les cibles prioritaires, même au milieu de la cohue de la bataille.

Tout jet pour toucher de 6 obtenu par une figurine équipée d'un système de ciblage avancé pendant la phase de Tir est un *tir de précision*. Un personnage équipé d'un système de ciblage avancé effectue un *tir de précision* sur tout jet pour toucher de 5 ou 6 pendant la phase de Tir.

PHOTO-RÉGULATEUR

Ce système optique perfectionné améliore et amplifie la vision nocturne, tout en filtrant les éclats de lumière aveuglants qui pourraient handicaper l'opérateur en situation de combat.

Confère à la figurine la règle spéciale *vision nocturne* et l'immunise aux effets de la règle spéciale *aveuglant*.

SYSTÈME DE DÉFENSE CONTRE-FEU

Ces précieuses IA, conçues à l'origine pour contrer la menace des hordes d'orks en charge, intègrent des routines logiques prédictives qui garantissent que les assaillants sont accueillis par un rideau cinglant de tirs d'exo-armures.

Les figurines dotées d'un système de défense contre-feu tirent en état d'alerte avec une CT de 2, au lieu d'une CT d'1.

CONTRÔLEUR DE DRONES

Un contrôleur de drones remplit la fonction d'interface entre un opérateur de la caste du Feu et les IA de combat des drones à proximité.

Les drones d'attaque, de ciblage et snipers de l'unité du porteur de contrôleur de drones utilisent sa CT à la place de la leur. Si l'unité contient plusieurs contrôleurs de drones, utilisez la plus haute valeur de CT parmi les porteurs.

SENSEUR D'ALERTE ANTICIPÉE

Ce détecteur est calibré pour repérer la signature électronique des systèmes de saut orbital et des faisceaux de téléportation, et pour verrouiller automatiquement l'armement de l'exo-armure sur sa nouvelle cible.

Les armes d'une figurine dotée d'un senseur d'alerte anticipée suivent la règle spéciale *interception*.

DÉSIGNATEUR LASER

Un désignateur laser est un appareil portable qui projette un rayon laser inoffensif sur sa cible. Mais une fois la cible "illuminée", un torrent de données afflue dans le réseau tactique du cadre, relayant les portées, les trajectoires de tir triangulées optimales et superposant des vecteurs de visée sur les écrans tête haute des unités tau, leur permettant d'engager l'ennemi avec une redoutable précision.

Un désignateur laser est une arme de tir avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
36 ps	-	-	Lourde 1, acquisition de cible

Acquisition de cible: Les désignateurs laser ne causent pas directement des dégâts/blessures. À la place, chaque fois qu'une unité subit une touche qui suit cette règle spéciale, placez un *pion désignateur laser* à côté d'elle (ces touches n'autorisent pas les sauvegardes). Ces pions restent en place jusqu'à la fin de la phase en cours, ou jusqu'à ce qu'ils soient utilisés (selon ce qui se produit en premier).

Juste avant qu'une unité du *Codex: Empire Tau* tire sur une cible avec au moins un pion de désignateur laser, vous pouvez annoncer qu'elle utilise une ou plusieurs des capacités listées ci-contre. Chaque capacité a un coût en pions désignateur laser: retirez-en autant d'à côté de la cible en même temps que vous annoncez la ou les capacités utilisées. Une unité peut combiner n'importe lesquelles de ces capacités, à condition qu'il y ait assez de pions.

Notez que les pions sont retirés de la cible avant d'effectuer l'attaque de tir – une unité ne peut donc jamais bénéficier de ses propres désignateurs laser.

• **Précision:** 1+ pion(s) désignateur laser
Les figurines faisant feu sur la cible dans le cadre de cette attaque de tir gagne un bonus à leur CT jusqu'à la fin de l'attaque de tir. Ce bonus est égal au nombre de pions désignateur laser dépensés pour cette capacité. La capacité *précision* permet d'améliorer la CT des tirs au jugé et en état d'alerte.

• **Nettoyage:** 2 pions désignateur laser
Les armes servant à tirer sur la cible dans le cadre de cette attaque de tir gagnent la règle spéciale *ignore les couverts*.

• **Guidage:** 1+ pion(s) désignateur laser
Pour chaque pion désignateur laser dépensé pour cette capacité, l'unité tire immédiatement 1 missile guidé (si elle en possède) en plus des autres armes qu'elle a le droit d'utiliser. Un tir de missile guidé déclenché de la sorte:

- n'a pas besoin de ligne de vue;
- doit être tiré sur la même cible que les autres armes dans le cas d'un véhicule;
- est résolu avec une CT de 5;
- suit la règle spéciale *ignore les couverts*;
- ne compte pas dans le nombre d'armes qu'un véhicule peut utiliser avec sa CT maximale;
- compte dans la limite de 2 missiles qu'un aéronef peut tirer à chaque tour.

BALISE DE POSITION

Les guerriers de la caste du Feu emportent souvent des transpondeurs multispectraux qui, une fois activés, permettent aux renforts en exo-armures du cadre de se déployer avec une précision millimétrée.

Les unités amies qui *frappent en profondeur* ne dévient pas si la première figurine est placée dans un rayon de 6ps d'une figurine équipée d'une balise de position.

PROJECTEUR À GRAVITONS

Ce projecteur émet une puissante onde de gravitons qui ralentit les ennemis environnants, en les forçant à ramper pour avancer, voire en les bloquant sur place.

Au début de la phase d'Assaut adverse, désignez une unité ennemie dans un rayon de 12ps, puis jetez 1D3. Si au cours de cette phase d'Assaut, l'unité désignée tente de *charger* le drone inhibiteur ou son unité, réduisez sa distance de charge du résultat du D3 (jusqu'à un minimum de 0).

MULTI-TRAQUEUR

Un multi-traqueur permet aux pilotes d'exo-armures d'engager des menaces multiples en prenant le contrôle de plusieurs systèmes d'arme, améliorant l'adaptabilité du guerrier.

Une figurine avec multi-traqueur peut tirer avec une arme supplémentaire lors de chaque phase de Tir.



DÉSIGNATEUR LASER MULTINODE

Ce type de désignateur laser est relié directement aux systèmes d'arme, améliorant grandement l'acuité de leurs tirs.

Un désignateur laser multinode est une version perfectionnée du désignateur laser standard (voir page précédente). Lorsqu'une unité avec au moins un désignateur laser multinode effectue une attaque de tir, on résout toujours le ou les tirs de désignateur laser multinode en premier. L'unité peut ensuite tirer avec ses autres armes. Cela signifie que, contrairement aux autres unités, elle peut dépenser des *pions désignateur laser* placés par son ou ses propres désignateurs laser multinodes et en faire bénéficier ses autres armes.

ACCÉLÉRATEUR D'IMPULSIONS

Cet appareil génère un puissant champ d'induction qui accélère la charge des armes à impulsions et améliore leur portée efficace.

Les armes à impulsions (p. 66) d'une unité contenant au moins un accélérateur d'impulsions améliore leur Portée de 6ps.

RELAIS GÉOTACTIQUE

Cet appareil enregistre des données détaillées et les relaie par flux d'ondes courtes cryptées aux coordinateurs en orbite, pour une meilleure organisation des forces opérant depuis les réserves stratégiques.

Tant que le porteur est à 6ps ou moins d'un bord de table, toute unité amie du *Codex: Empire Tau* qui arrive des réserves en *attaque de flanc* peut choisir de se déplacer à partir du même bord de table (même s'il s'agit du vôtre ou de celui de votre adversaire). Les unités en attaque de flanc qui ne choisissent pas d'arriver par ce bord suivent les règles normales de la règle spéciale *attaque de flanc*.

GÉNÉRATEUR DE BOMBES À IMPULSIONS

Un bombardier Sun Shark transporte à son bord une micro-unité de production de bombes à impulsions. Ce mécanisme produit une sphère de plasma qu'il maintient sous le bombardier, prêt à la libérer dès que le Sun Shark atteint une cible appropriée.

Juste après avoir effectué un *bombardement* avec un Sun Shark, jetez 1D6. Sur 2+, une autre bombe à impulsions est créée et le Sun Shark pourra effectuer un nouveau bombardement plus tard au cours de la partie. Sur 1, le générateur est déchargé: aucune bombe ne peut plus être créée, et le Sun Shark ne peut plus procéder à d'autres bombardements.



GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER RIPTIDE

Les boucliers ablatifs d'une XV104 abritent un petit générateur de champ de force, dont la puissance peut être démultipliée en dérivant de l'énergie depuis le réacteur nova de l'exo-armure Riptide.

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 5+.

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER

Ce générateur projette un champ de force cohésif à même de protéger le porteur des tirs d'artillerie lourde et d'armes antichars.

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

INJECTEUR DE STIMULANTS

L'exo-armure est équipée d'un système d'assistance médicale avancé, capable d'administrer des analgésiques et des stimulants dans l'organisme du pilote s'il venait à être blessé.

Confère la règle spéciale *insensible à la douleur*.

VERROUILLAGE DE CIBLE

Les fantassins de la caste du Feu équipés de désignateurs laser sont souvent dotés d'un système intégré de verrouillage de cible; ainsi, ils peuvent allumer les cibles prioritaires pendant que leur escouade leur fournit un tir de couverture.

Une figurine avec verrouillage de cible peut tirer sur une cible différente du reste de son unité.

RÉTROFUSÉES VECTORIELLES

L'exo-armure intègre des répulseurs additionnels, ce qui lui confère un niveau accru de maniabilité.

Confèrent les règles spéciales *course* et *désengagement*.

Les figurines en exo-armure XV88 ne peuvent pas être équipées de rétrofusées vectorielles.

TRAQUEUR DE VÉLOCITÉ

Ce système perfectionné de détecteurs de mouvement et de chaleur permet au guerrier de verrouiller les cibles aériennes.

Une figurine avec traqueur de vitesse peut choisir d'utiliser ou non la règle spéciale *antiaérien* chaque fois qu'elle effectue une attaque de tir (toutes ses armes sont affectées).

ARMURES

EXO-ARMURES

Toutes les exo-armures tau sont faites d'un alliage nanocristallin léger mais très dense. Ce composé unique possède une structure qui se densifie à l'impact, et son poids réduit permet de transporter davantage d'armes et de systèmes de soutien. Même la forme des exo-armures contribue à déflexion des tirs solides, tandis que leur revêtement de métal liquide réfléchit les tirs de laser de moyenne puissance. Certains modèles, comme les XV88 Broadside et XV104 Riptide, reçoivent même des couches additionnelles de nanoblindage.

Les exo-armures suivantes intègrent automatiquement un multi-traqueur (page 69) et un photo-régulateur (page 68). L'exo-armure Stealth confère également à son porteur les règles spéciales discrétion et dissimulation.

EXO-ARMURE

SAUVEGARDE D'ARMURE

Stealth.....	3+
Crisis.....	3+
Broadside.....	2+
Riptide.....	2+

ARMURE DE COMBAT

L'armure de combat est la dotation standard des guerriers de Feu. Elle est composée de deux épaisseurs : la couche externe est constituée d'un vernis de métal nanocristallin ultra-dense, fixé sur une couche interne en polyéthylène moléculaire thermoformé à haute performance.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

ARMURE KROOT

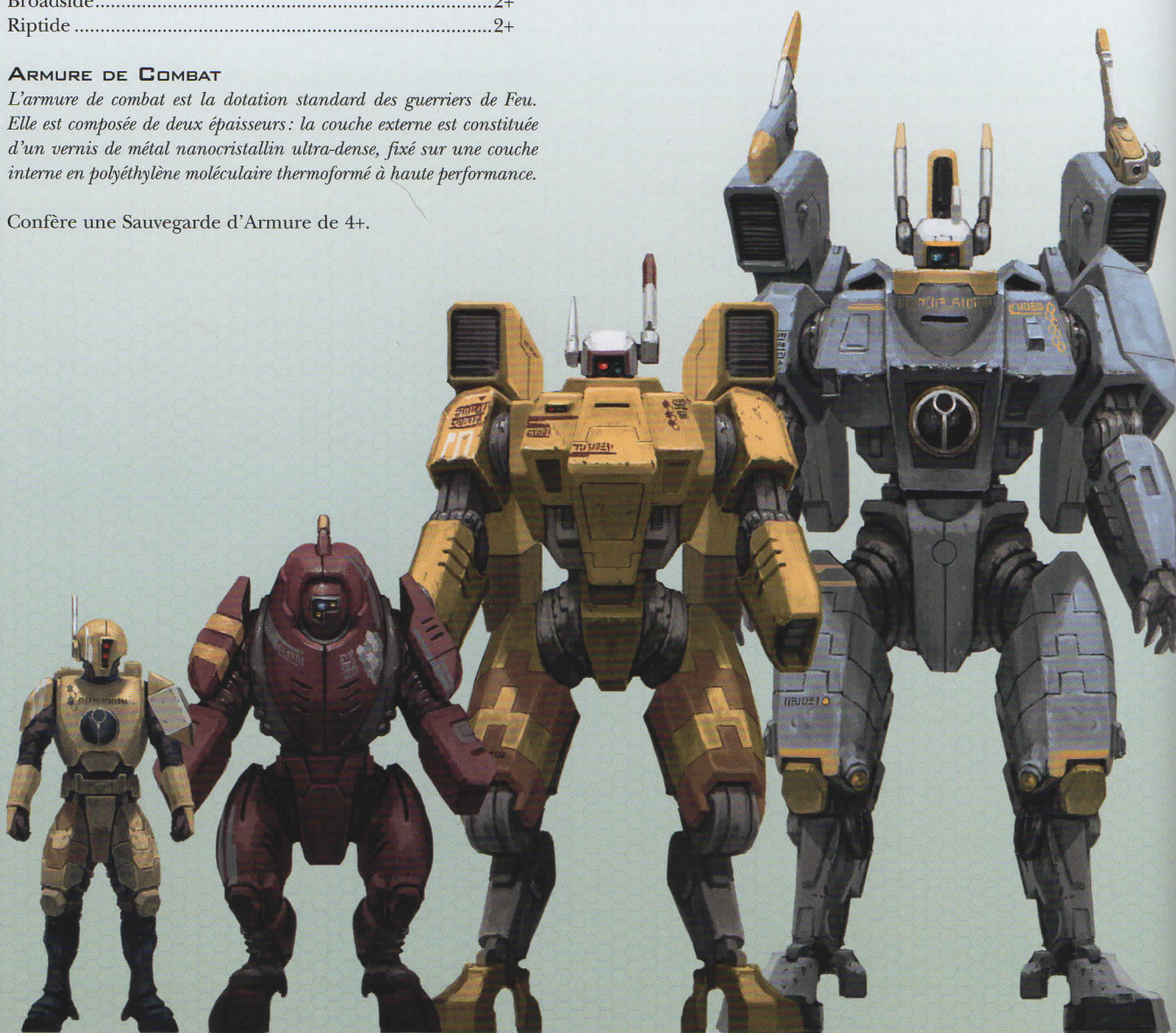
Les armures des kroots ne sont guère plus que des débris de champ de bataille façonnés en plaques protectrices. Cependant, elles ont le mérite de préserver l'extraordinaire mobilité de ces aliens à l'intérieur des forêts et autres couverts denses.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 6+.

ARMURE DE RECONNAISSANCE

D'une conception similaire à l'armure de combat complète, l'armure de reconnaissance sacrifie certains segments et le niveau accru de protection qu'ils offrent pour une plus grande liberté de mouvement. En outre, le treillis nanomoléculaire porté en dessous est entremêlé de fibres à isolation phonique pour améliorer la furtivité du porteur.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 5+.



Armure de combat

Exo-armure XV25 Stealth

Exo-armure XV8 Crisis

Exo-armure XV8-05 Crisis Enforcer



Exo-armure XV88 Broadside

Exo-armure XV104 Riptide

Exo-armure XV02 Pilot

SYSTÈMES DE COMBAT DES VÉHICULES

SYSTÈME AUTOMATISÉ DE RÉPARATION

De petits drones de maintenance grouillent vers les systèmes endommagés afin de les réparer en cours de bataille.

À la fin de chaque tour ami, jetez 1D6 pour chaque véhicule avec système automatisé de réparation qui a subi un dégât immobilisé ou arme détruite. Sur 6, un résultat immobilisé ou arme détruite, au choix du joueur opérant, est réparé et n'a plus aucun effet. Notez que cette réparation ne restitue aucun Point de Coque.



SYSTÈME DE CIBLAGE AVANCÉ

Ce système aide l'artilleur du véhicule à identifier les cibles prioritaires (au regard de leur dangerosité ou des objectifs de mission).

Les jets pour toucher de 6 obtenus pendant la phase de Tir par un véhicule avec système de ciblage avancé sont des *tirs de précision*.

PHOTO-RÉGULATEUR

Cet ensemble de filtres optiques permet de ne pas diminuer l'efficacité des senseurs du véhicule lors d'un combat nocturne.

Confère la règle spéciale *vision nocturne* au véhicule.

CONTRE-MESURES

Des lanceurs de contre-mesures sont souvent placés près des moteurs des antigravits tau. Ils projettent des nuages de particules réfléchissantes et de minuscules drones brouilleurs, afin de protéger le véhicule des missiles ennemis.

Confère au véhicule une sauvegarde *invulnérable* de 4+ contre les dégâts superficiels et importants causés par des armes suivant la règle spéciale *interception*.

NACELLE DE BROUILLAGE

Ce système émet des hologrammes déformants qui abusent à la fois les yeux et les senseurs magnétiques, gênant la visée des ennemis.

Confère un bonus de +1 à la sauvegarde de *couvert*, et donc une sauvegarde de couvert de 6+ si le véhicule est à découvert.

CRIBLEURS

Fixées sur la coque des véhicules tau, ces charges réactives projettent des fléchettes acérées à haute vitesse lorsque l'ennemi approche.

Lors du rang d'Initiative 10 de la sous-phase de Combat, toute unité ennemie dont au moins une des figurines a son socle en contact avec le véhicule subit un nombre de touches de F4 PA- égal au nombre de ses figurines dont le socle est en contact avec le véhicule.

RELAIS DE DÉFENSE PONCTUELLE

Conçu pour fournir un tir de couverture plus intense aux unités de la caste du Feu, le relais de défense ponctuelle cible et engage automatiquement les ennemis qui chargent.

Un véhicule avec relais de défense ponctuelle peut tirer *en état d'alerte*, mais uniquement avec des armes de Force 5 ou moins. S'il a des drones arrimés, ils peuvent eux aussi tirer *en état d'alerte* avec des armes de F5 ou moins. Le véhicule suit en outre la règle spéciale *appui feu*.



SENSEURS DE PROXIMITÉ

Tels des vibrisses, ces détecteurs transmettent des données topographiques à un système de contrôle de vol perfectionné, qui calcule des trajectoires sûres à travers les terrains accidentés et déduit la présence de champs de mines cachés aux yeux du pilote.

Confère la règle spéciale *mouvement à couvert* au véhicule.

UNE REDOUTABLE NOUVELLE SOURCE D'ÉNERGIE

La caste de la Terre a consacré de longues années de recherches afin de produire un armement à ions utilisable par l'infanterie. Auparavant, la génération des particules ioniques à haute énergie nécessitait un petit réacteur, que seuls les véhicules et les exo-armures pouvaient se permettre d'intégrer, du fait de la masse de cette source d'énergie. Cependant, les récents développements ont débouché sur une découverte majeure : un nouvel alliage d'iridium enrichi. Ce matériau hautement réactif, baptisé mor'tonium, s'est montré extrêmement utile, quoique légèrement instable.

Le mor'tonium se détériore aussitôt qu'il est exposé à l'air, créant une profusion de flux ioniques qui peuvent être collectés et concentrés en un faisceau, lui-même générant un tir à haute énergie.

Cette découverte a rendu superflu l'encombrement des réacteurs, ouvrant la voie à une version de l'arme pour l'infanterie qui, une fois conçue, fut rapidement envoyée sur les lignes de production de la caste de la Terre.

Le fusil à ions est alimenté par un bloc cylindrique de mor'tonium, qui peut être rechargé ou surchargé simplement en l'exposant à l'atmosphère. Lorsque l'alliage est complètement dégradé, on peut rapidement insérer un nouveau bloc dans la chambre de confinement. Malgré certaines complications – les fonctions vitales du guerrier de Feu moyen étant compromises en quelques mois sous un tel barrage de radiations – la puissance et la portée du fusil à ions rendent le risque acceptable. La caste de la Terre travaille déjà sur des méthodes améliorant la protection de l'opérateur, bien qu'aucune n'ait encore abouti à un bilan coût/avantages satisfaisant.

SYSTÈMES PERSONNELS

NODE C2

Le node C2 (pour "commandement et contrôle") est un système sophistiqué de transmission assisté par une IA. Il permet au commandeur de mieux orchestrer les opérations en mettant tous les ordinateurs de visée des tau en réseau. Un chef qui maîtrise ce flux de données considérable peut diriger la puissance de feu de ses forces avec une suprême efficacité.

Si la figurine dotée de ce système ne tire pas pendant la phase de Tir, toutes les attaques de tir effectuées par les autres membres de son unité relancent leurs jets pour toucher ratés jusqu'à la fin de la phase en cours. Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte. Le node C2 peut être combiné avec le *senseur multispectre*.

DÉTONATEUR DE SURVIE

Ce système a été développé en pensant aux circonstances les plus désespérées. Conçu comme l'expression ultime de la doctrine du bien suprême, il provoque l'autodestruction de l'exo-armure lorsqu'il est activé, afin de laisser assez de temps à ses équipiers pour se retirer et se regrouper, et de leur éviter d'être submergés par des forces ennemies en surnombre.

Si la figurine avec détonateur de survie est tuée pendant la phase d'Assaut, centrez le grand gabarit d'explosion sur elle juste avant de la retirer comme perte. Chaque unité, amie ou ennemie, subit un nombre de touches de F5 PA- égal au nombre de ses figurines couvertes au moins partiellement par le gabarit. Les Points de vie perdus à cause d'un détonateur de survie comptent dans les résultats d'assaut.

SENSEUR MULTISPECTRE

Représentant le summum de la technologie des senseurs tau, ce prototype balaie toutes les bandes connues du spectre afin de localiser les ennemis camouflés, et relaie l'information aux ordinateurs de visée.

Si la figurine dotée de ce système ne tire pas pendant la phase de Tir, toutes les attaques de tir effectuées par les autres membres de son unité gagnent la règle spéciale *ignore les couverts* jusqu'à la fin de la phase en cours. Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte. Le senseur multispectre peut être combiné avec le *node C2*.

GANTELET ONAGRE

Les gantelets Onagre furent utilisés pour la première fois pendant la Croisade Damocles, au cours des opérations longue durée des équipes Crisis contre les compagnies blindées de la Garde Impériale, lors desquelles les munitions étaient limitées. Armé de la sorte, un guerrier pouvait éventrer un char d'assaut d'un coup de poing, mais le taux de pertes au cours de l'approche était extrêmement élevé. Des douze gantelets Onagre originaux, il n'en est resté qu'un seul, récupéré sur l'exo-armure ravagée du commandeur Bravestorm, entourée d'une dizaine de carcasses de véhicules impériaux, sur le plateau de Blackthunder.

Pendant la sous-phase de Combat, le porteur du gantelet Onagre peut choisir de remplacer toutes ses attaques de corps à corps par une seule attaque de F10 PA1.

BROUILLEUR DE COMBAT

Les Tau ne cherchent pas seulement à maîtriser leur propre technologie, mais également celle des autres races. À cette fin, ils ont créé un appareil émettant un champ de brouillage qui interfère avec les systèmes d'armes ennemis, provoquant des pannes critiques, et parfois explosives.

Au début de chaque phase de Tir adverse, la figurine avec brouilleur de combat peut l'utiliser en ciblant une seule unité ennemie dans un rayon de 12ps. Les armes de tir de l'unité ciblée suivent la règle spéciale *surchauffe* jusqu'à la fin de la phase.

PUCE ENGRAMMATIQUE DE PURETIDE

Le commandeur Puretide était sans doute le stratège Tau le plus doué de tous les temps. Les Tau ne souhaitant pas laisser son génie tactique disparaître avec lui, à sa mort, son esprit fut numérisé et ses souvenirs accumulés furent enregistrés dans une immense base de données holographique, précieusement préservée sur sa planète natale de Dal'yth. Or, une portion de sa ruse a été transférée dans une puce neuronale à partir de ce programme. Une fois implantée chirurgicalement dans le cerveau d'un commandeur de la caste du Feu, la sagesse de Puretide lui-même devient alors accessible.

Au début de la phase de Mouvement du porteur, choisissez une des règles spéciales suivantes : *charge féroce*, *contre-attaque*, *obstiné*, *tueur de chars* ou *tueur de monstres*. La figurine portant la puce engrammatique de Puretide suit cette règle spéciale jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouvement.

CHAMP RÉPULSIF

Depuis des décennies, les Tau essaient d'inverser la technologie du faisceau tracteur prélevé sur des épaves orks, mais leurs tentatives pour déchiffrer son principe de fonctionnement se sont révélées vaines pour la plupart, principalement à cause de l'absence de logique et de standardisation des constructions des peaux-vertes. À ce jour, les efforts tau n'ont abouti à la production que d'un seul champ répulsif, mais les tests sur le terrain ont prouvé sa capacité de nuisance, l'onde de choc qu'il produit frappant les ennemis proches avec une force meurtrière.

Pendant la sous-phase de Combat, au rang d'Initiative 10, le champ répulsif inflige 1D6 touches de Force 4 PA- à chaque unité ennemie qui a réussi une charge contre le porteur, ou contre son unité, à ce tour.

EXO-ARMURE XV8-02 CRISIS "IRIDIUM"

Suite à la mort du commandeur Pridestar à cause d'un tir de sniper et à la déroute consécutive des guerriers de la caste du Feu pendant la Répression des Mondes de Klod, la caste de la Terre développa un alliage d'iridium expérimental et produisit assez de plaques d'armure pour équiper une petite série d'exo-armures. Ainsi naquit le prototype XV8-02.

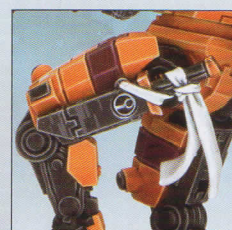
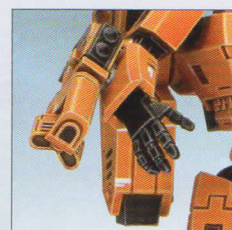
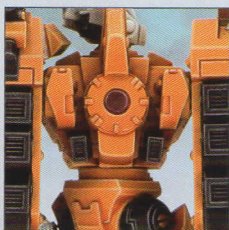
Une figurine en exo-armure XV8-02 Crisis "Iridium" a +1 en Endurance et une Sauvegarde d'Armure de 2+. Elle suit par ailleurs les règles des exo-armures XV8 Crisis (page 70).





GUERRIERS DU BIEN SUPRÊME

La technologie avancée de l'Empire Tau transparait sur toutes les figurines de l'armée, dont l'esthétique fera la joie des peintres comme des collectionneurs. La variété qu'offrent les exo-armures, les élégantes machines de guerre et les auxiliaires xenos est impressionnante et vient s'ajouter à celle de leurs nombreux et systèmes de soutien et options. En outre, l'Empire Tau propose un vaste choix de schémas de couleurs, de marquages de septs et de motifs de camouflage.



De nombreux commandeurs pilotent la dernière version de l'exo-armure Crisis, le modèle XV8-05 Crisis Enforcer, qui peut être équipé de nombreuses armes, systèmes de soutien et autres systèmes personnels.



Sabre de feu avec fusil à impulsions



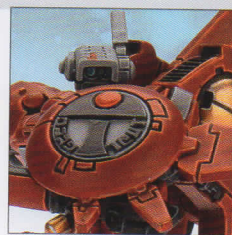
Commandeur Shadowsun dans son exo-armure XV22 Stealth, avec drone bouclier MV52 et drone de commandement.



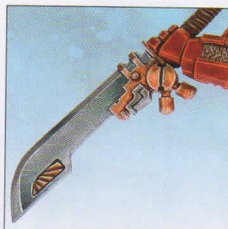
Bien qu'il se soit détourné de l'Empire Tau, Farsight arbore toujours le symbole de la caste du Feu sur son armure.



Commandeur Farsight dans son exo-armure XV8 arborant ses couleurs distinctives.



Générateur de bouclier



La Lame de l'Aube est un redoutable artéfact xenos.



Darkstrider avec carabine à impulsions et prototype d'analyseur structurel



Ces membres de la mystérieuse caste des Éthérés portent une paire d'égaliseurs (à gauche) et une lame de duel (à droite).



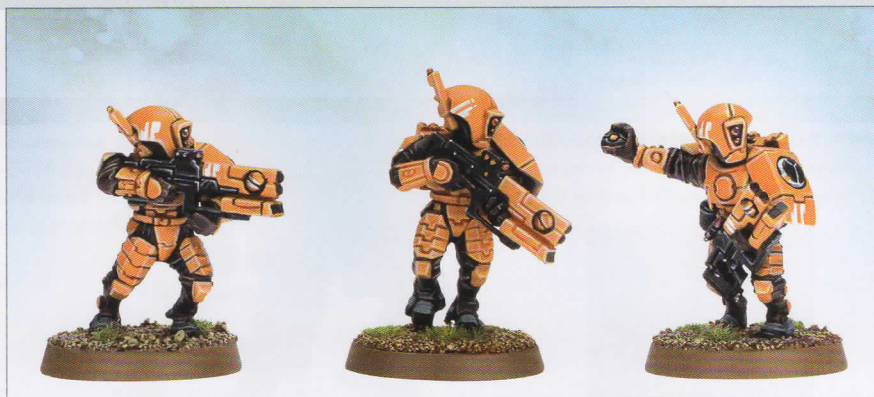
Éthéré Suprême Aun'Va et un membre de sa garde d'honneur



Éthéré Aun'Shi



Les chefs des équipes de guerriers de feu sont appelés shas'ui.



Guerriers de feu avec carabine à impulsions



Guerriers de feu avec fusil à impulsions



Une équipe de guerriers de feu se déploie d'un Devfish, appuyée par une exo-armure XV104 Riptide.

MARQUAGES DE LA CASTE DU FEU

MARQUAGES DE SEPT

Le sept d'origine d'une équipe de la caste du Feu n'est pas déterminé par la couleur de l'armure de ses guerriers, mais grâce aux lignes de marquages sur leur équipement. Le blanc est la couleur du sept T'au. Tous les membres d'une même équipe portent des marquages identiques, et chaque équipe du même type arbore un motif distinct.

SYMBOLE DE LA CASTE DU FEU

Le symbole de la caste du Feu est reproduit sur les armures de tous les guerriers de feu, quel que soit leur sept ou leur style d'uniforme.



CHEFS D'ESCOUADE

On reconnaît les chefs d'équipe à la couleur de sept sur leur épaulière et leur antenne.



EXO-ARMURES

Sur les exo-armures, la couleur du sept indique le rang du pilote : une antenne seule ainsi peinte correspond au shas'ui, un casque complet au shas'vre et un schéma inversé au shas'o.



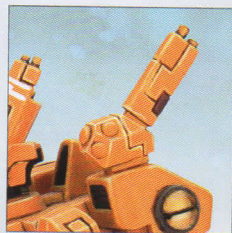
Shas'ui



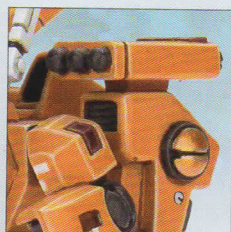
Shas'vre



Shas'o



L'exo-armure Crisis a accès à divers systèmes de soutien.



Nacelle de missiles



Cette équipe XV8 Crisis est armée de canons à induction et de fusils à plasma froid.



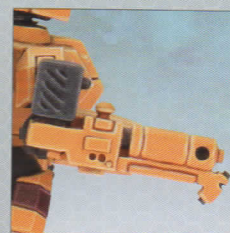
Shas'ui Crisis avec fusil à plasma froid et nacelle de missiles



Shas'ui Crisis avec lance-flammes et éclateur à fusion



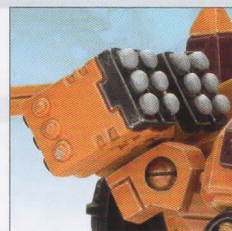
L'éclateur à fusion peut faire fondre les armures ennemies.



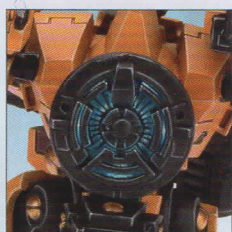
Lance-flammes



L'arme standard conçue pour l'exo-armure XV88 Broadside est un système de fusils-rails lourds jumelés.



Système de missiles autodirecteurs



Accélérateur de particules



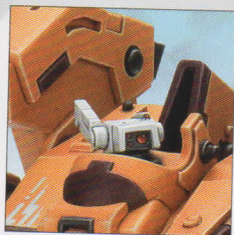
Missile à guidage



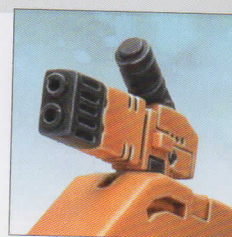
Shas'ui XV88 Broadside équipé d'une nacelle de missiles à haut rendement.



Placée de sorte à maximiser ses lignes de vues, une équipe XV88 Broadside, accompagnée d'un drone de défense et d'un drone lance-missiles, fait bon usage de ses systèmes de fusils-rails lourds jumelés pour oblitérer l'ennemi à longue portée.



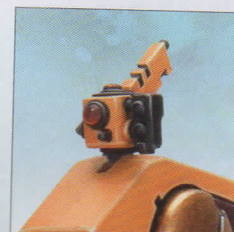
Seuls les shas'v're les plus aguerris sont habilités à piloter les exo-armures Riptide.



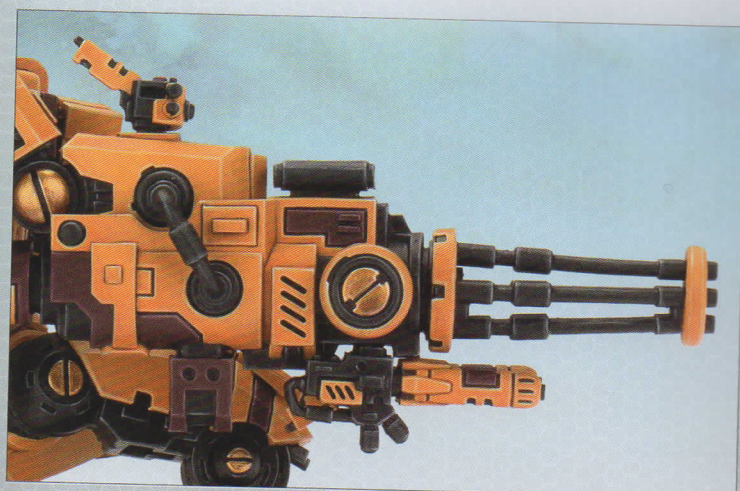
Éclateur à fusion



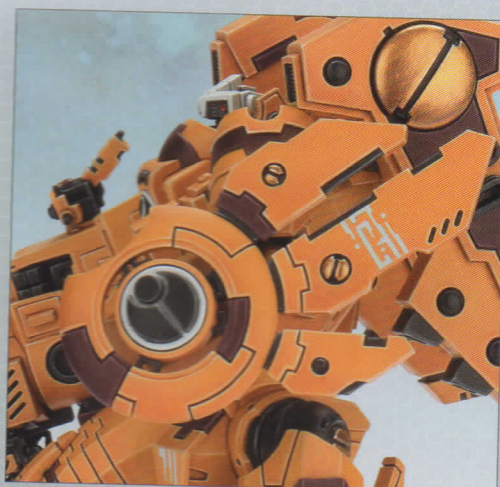
Système de missiles autodirecteurs



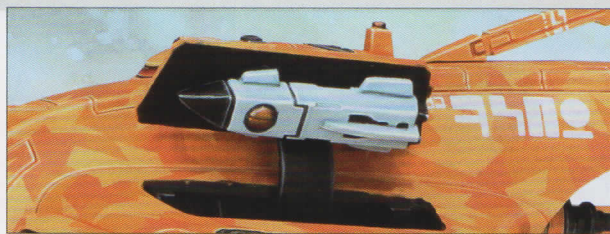
Un XV104 peut avoir jusqu'à deux systèmes de soutien.



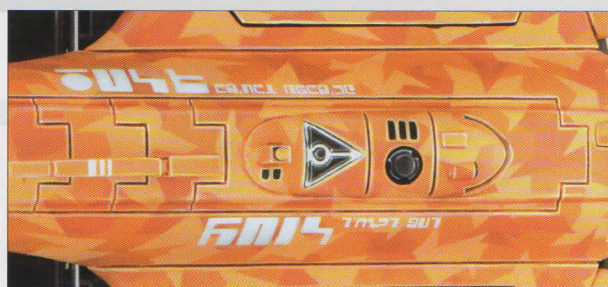
Le canon à induction lourd devient plus dévastateur encore en mode charge-Nova. Ci-dessus, un système de fusils à plasma froid jumelés sert d'arme secondaire à une exo-armure XV104 Riptide.



Générateur de bouclier Riptide



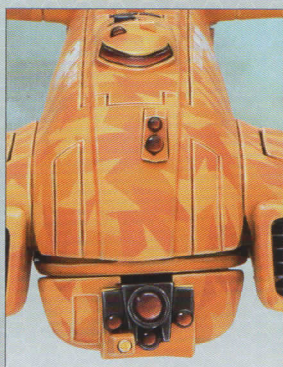
Sur chaque aile du Sun Shark s'ouvre un panneau pour déployer des missiles à guidage.



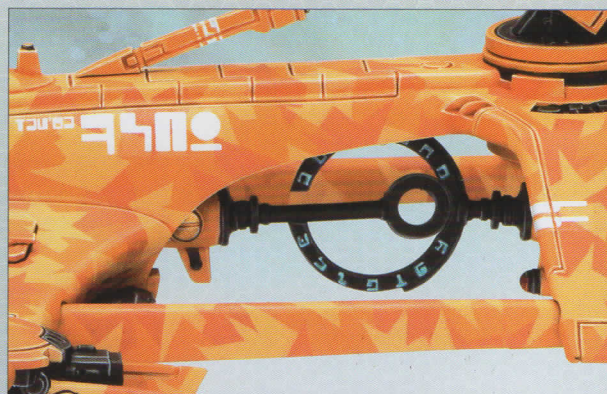
Le bombardier Sun Shark est piloté par des membres de la caste de l'Air et en arbore donc le symbole sur sa carlingue, conjointement à ses marquages d'identification.



Le bombardier Sun Shark possède une paire de drones intercepteurs arrimés.



Le nez du Sun Shark abrite un désignateur laser multinode.



L'armement principal du bombardier Sun Shark est un générateur de bombes à impulsions.



Parangons du bien suprême, les cibleurs combattent au-devant des positions Tau et emploient leurs désignateurs laser pour guider les tirs de leur cadre sur les cibles optimales.



Shas'ui cibleur avec carabine à impulsions



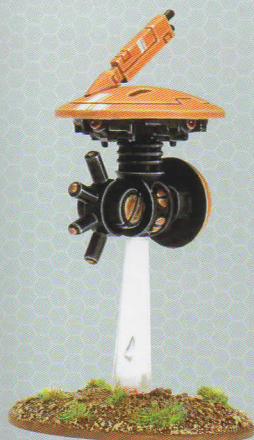
Cibleur avec fusil-rail



Cibleur avec carabine à impulsions



Cibleur avec fusil à ions



Le drone impulseur augmente la portée des armes à impulsions.

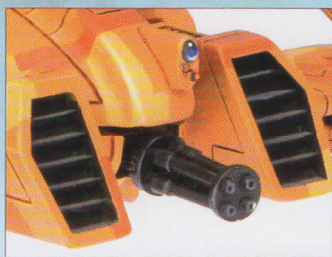


Le drone inhibiteur sert à ralentir l'approche de l'ennemi.

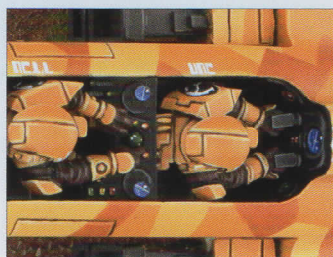


Le drone de reconnaissance peut être monté sur un Devfish pour fournir un soutien aux cibleurs en opération.





L'armement standard du Piranha est un canon à induction.



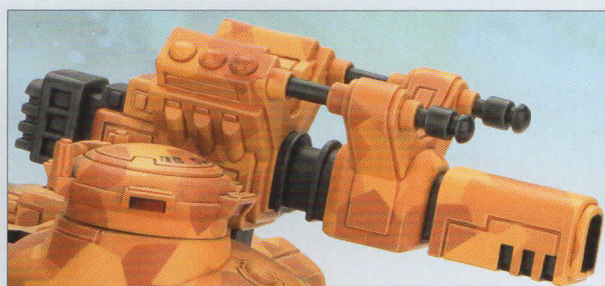
Deux shas 'la pilotent l'appareil.



Antigrav léger Piranha avec éclateur à fusion et drones d'attaque

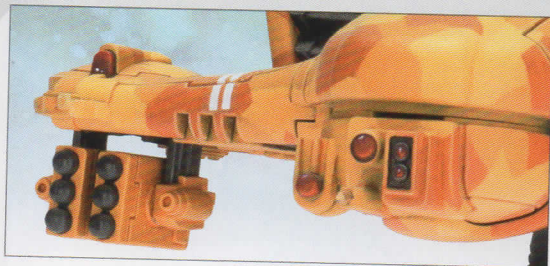


Le fameux chef de Hammerhead, Longstrike, dans son exo-armure XV02 Pilot.



L'armement principal monté sur un Hammerhead peut être soit un canon à ions (ci-dessus), soit un canon-rail (ci-dessous)





Système de missiles autodirecteurs



Le Sky Ray est équipé de six missiles à guidage et d'une paire de désignateurs laser multinodes.



LE SEPT SA'CEA

Les marquages du sept Sa'cea sont orange, tandis que les armures des guerriers de la caste du Feu sont souvent gris-ombre. Bien que certains cadres adaptent leurs couleurs en fonction de l'environnement, les marquages de sept ne changent jamais.



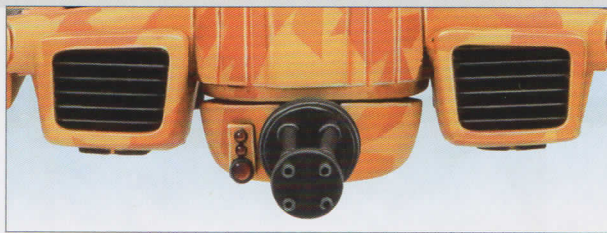
Guerrier de feu avec fusil à impulsions



Une teinte d'armure plus claire est idéale sur des mondes glaciaires.



Comme en atteste son antenne orange, un shas'ui porte cette exo-armure XV25 Stealth, dont la teinte plus sombre aide à se fondre dans les ombres.



L'arme secondaire standard du chasseur Razorshark est un canon à induction monté en tourelle, aussi efficace en mitrillage au sol qu'en combat tournoyant.



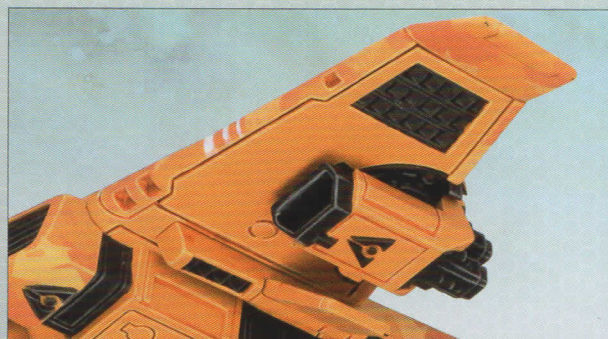
Vue latérale de l'armement principal du Razorshark : la tourelle quadritube à ions, qui comme toutes les armes de ce type, peut tirer en mode standard, ou en surcharge.



Le symbole de la caste de l'Air marque le dessus du générateur de la tourelle.



La tourelle quadritube à ions pivote pour traquer les cibles au sol.



L'agilité du Razorshark est conférée par les réacteurs auxiliaires fixés sous ses ailes.

LE SEPT BORK'AN

Qu'ils livrent bataille sur un monde enneigé, en milieu urbain ou en plein marécage nauséabond dans une jungle luxuriante, les guerriers de Bork'an se reconnaissent toujours à leurs marquages de sept: des lignes turquoise qui s'appliquent sur leurs armes, leurs casques et leurs plaques d'armure.



Ce guerrier de feu arbore un camouflage adapté à une toundra couverte de neige.



Ces couleurs sont celles de la campagne urbaine de la baie de Mu'gulath.



Ce cibleur avec fusil rail porte l'uniforme dédié aux affrontements dans la jungle.



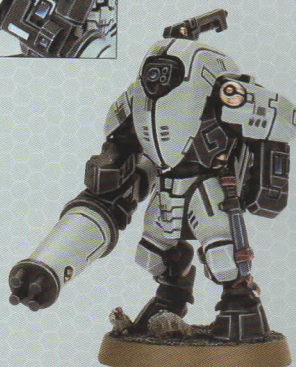
Shas'vre d'équipe Stealth avec éclateur à fusion



Shas'ui d'équipe Stealth avec canon à induction



Shas'vre d'équipe Stealth du sept Fi'rios



Les marquages gris foncé de cette exo-armure XV25 Stealth rattachent son porteur au sept Tau'n.



Les couleurs sombres sont la livrée par défaut des équipes Stealth, qu'elles soient équipées de la récente exo-armure XV25 ou de l'ancien modèle XV15. Le drone de marquage qui les accompagne arbore les mêmes couleurs et marquages.



Une équipe de drone snipers typique est constituée d'un observateur et de trois drones snipers.



LE SEPT N'DRAS

Les cadres du mystérieux sept N'dras combattent sur de nombreux champs de bataille, mais sont toujours identifiables à leurs marquages de sept noirs.



Ce camouflage fut adopté lors des combats sur le monde marin de Kvariam Alpha.

Le noir sur l'antenne et la plaque faciale de ce Tau en XV25 l'identifie comme shas'v're.

Une exo-armure XV88 Broadside apprêtée pour combattre dans la brume verdâtre de la troisième lune du sept N'dras.



Les marquages vert vif de ce guerrier de feu le rattachent au sept Au'taal.

Guerrier de feu du sept Kel'shan



Le sept D'yanoi se reconnaît à ses marquages bleu clair.



Shas'ui guerrier de feu du sept Fal'shia



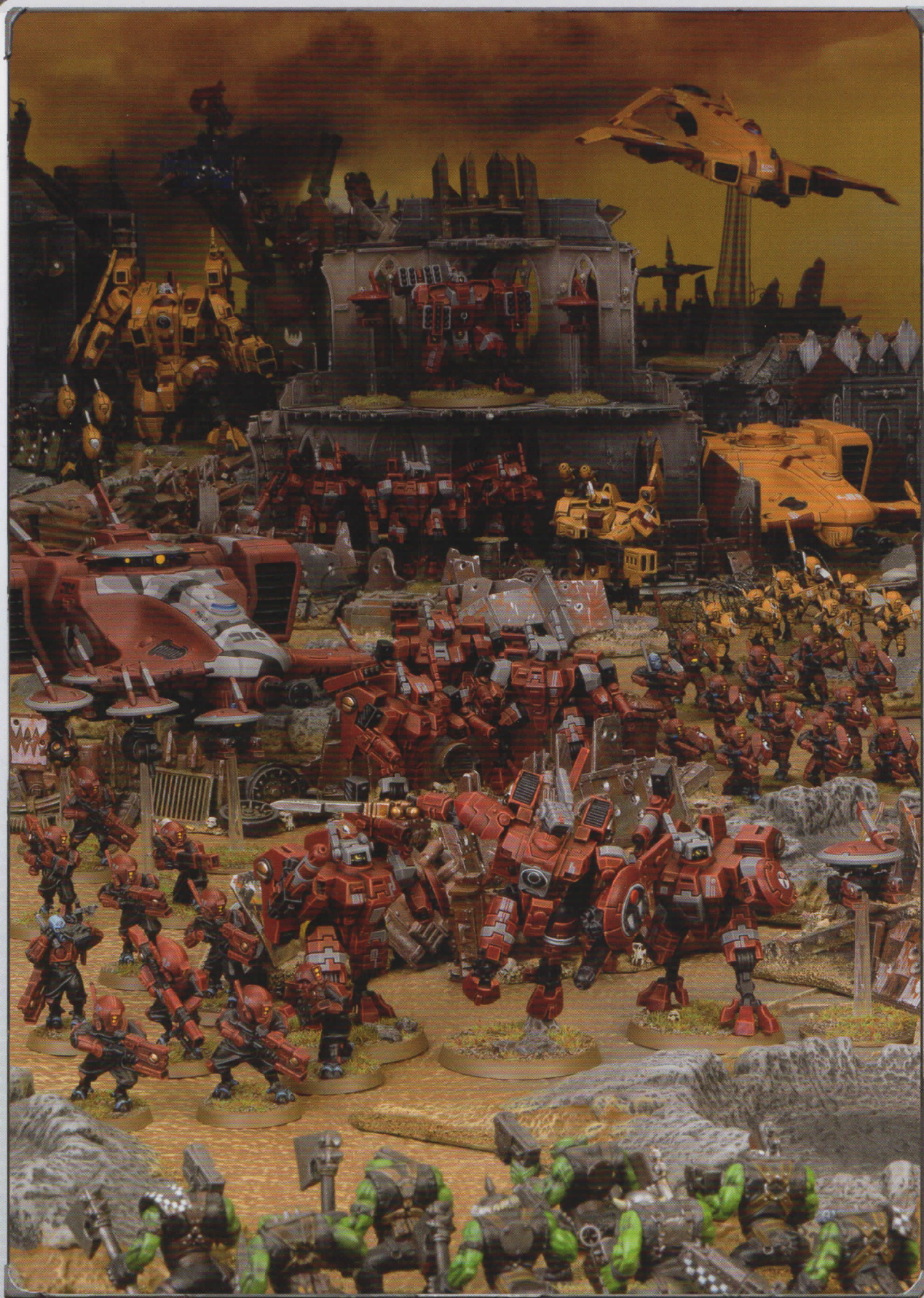
Cibleur du sept T'olku



Cibleur du sept Vash'ya équipé et camouflé pour le combat de nuit.



Les marquages blancs sur l'armure et au dos de la carabine à impulsions de ce cibleur le lient au sept T'au.

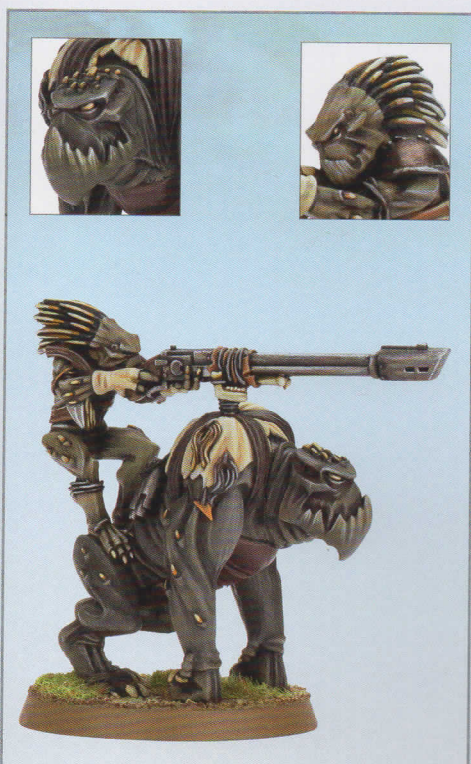


Le commandeur Farsight mène ses guerriers de la caste du Feu contre sa némésis, les orks.

Les kroots ne portent pas de marquages standards, bien que certains usent de peintures de guerre pour indiquer le sept pour lequel ils livrent bataille.



Mentor avec fusil kroot



Ce Krotox apporte un tir d'appui à sa parenté de carnivores.



Les peintures de guerre violettes indiquent que ce guerrier et ce chien kroots se battent pour le sept Els'y'eir.



Kroot avec marquages du sept Vior'la



Kroot avec marquages du sept T'olku



Ka'br'i'dan avec éclateur à neutrons portant les marquages du sept T'au.



Les vespides sont équipés d'un éclateur à neutrons et d'armures de combat, et ils portent distinctivement les couleurs et les marquages des septs qu'ils ont rejoints.







L'ARMÉE DE LA 3^E SPHÈRE

La liste d'armée suivante vous permet de jouer une armée de l'Empire Tau et de livrer des batailles en utilisant les missions incluses dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée de l'Empire Tau est divisée en six sections : QG, Troupes, Transports Assignés, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Les escouades, les véhicules, et les personnages de l'armée sont tous rangés dans une section en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine a également une valeur en points.

Avant de choisir une armée, vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de partie que vous allez jouer et sur le total de points maximum que chacun de vous pourra dépenser. Ensuite, vous pourrez composer votre armée selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

LES ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée décrit une unité différente.

La section *Forces de l'Empire Tau* contient plus d'informations sur l'historique, les règles et les options des unités Tau, tandis que la section *Guerriers du Bien Suprême* présente des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin pour les représenter.



1 ÉQUIPE DE GUERRIERS DE FEU											1 54 POINTS			
2		CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	3 Type d'unité	4 Composition d'unité	Page	
	Guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	1	7	4+	Infanterie	6 guerriers de feu	37	
	Shas'ui guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	2	8	4+	Infanterie (personnage)			
5 Équipement:		7 Options:												
• Armure de combat												• Inclure jusqu'à six guerriers de feu supplémentaires..... 9 pts/figurine		
• Fusil à impulsions												• Chaque figurine peut échanger son fusil à impulsions contre une carabine à impulsions <i>gratuit</i>		
• Grenades à photons												• Promouvoir un guerrier de feu en shas'ui guerrier de feu 10 pts		
												• Le shas'ui guerrier de feu peut recevoir un désignateur laser et un verrouillage de cible 15 pts		
												• Le shas'ui guerrier de feu peut sélectionner jusqu'à deux Drones .		
6 Règles spéciales:												• L'unité peut avoir des grenades PEM..... 2 pts/figurine		
• Appui feu												• L'unité peut avoir un Devilfish comme Transport Assigné (voir ci-dessous).		
												• L'unité entière peut avoir la règle spéciale <i>unis par le couteau rituel</i> 1 pt/figurine		

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée de l'Empire Tau contient les informations suivantes :

- 1 Nom de l'unité :** Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité qu'elle décrit, et par la valeur en points de cette unité sans aucune option.
- 2 Profil de l'unité :** Ce tableau détaille le profil de toutes les figurines que l'unité peut inclure, même celles qui sont des améliorations.
- 3 Type d'unité :** Cela fait référence aux règles des Types d'Unités du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de la cavalerie ou un véhicule, ce qui la soumet à certaines règles sur le mouvement, le tir, les assauts, etc.
- 4 Composition d'unité :** Lorsque c'est nécessaire, cette partie indique le nombre et le type de figurines qui constituent l'unité de base, avant l'ajout d'options. Si la composition d'unité contient le mot "unique", vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans votre armée.
- 5 Équipement :** Cette partie détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Le coût de ces armes et de cet équipement est déjà compris dans la valeur en points qui se trouve à côté du nom de cette unité.

- 6 Règles spéciales :** Les règles spéciales propres à l'unité sont listées ici. Ces règles spéciales sont détaillées soit dans la section *Forces de l'Empire Tau* du présent livre, soit dans la section *Règles Spéciales* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

- 7 Options :** Il s'agit de la liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec leurs coûts respectifs. Si une option précise que vous pouvez échanger une arme "et/ou" une autre, vous pouvez remplacer l'une ou l'autre, ou les deux, tant que vous payez le coût en points de chacune. L'abréviation "pts" signifie "points", et "pts/figurine" signifie "points par figurine".

Transport assigné : C'est une référence aux éventuels transports que l'unité peut prendre. Ces véhicules ont leurs propres entrées dans la liste d'armée. Un transport assigné n'occupe pas de case sur le schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité distincte à tout autre point de vue. Le fonctionnement des transports assignés est décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Trait de seigneur de guerre : Si une unité a un trait de seigneur de guerre spécifique, il est décrit dans son entrée de la liste d'armée.

Systèmes personnels : Certaines entrées mentionnent des systèmes personnels uniques ; en ce cas, ils sont déjà inclus dans le coût de l'unité.

LISTE D'ÉQUIPEMENTS DE L'EMPIRE TAU

Ces listes détaillent les coûts en points de divers équipements disponibles pour les unités de votre armée. Dans la liste d'armée des pages suivantes, de nombreuses unités ont accès à des options d'équipement provenant d'une ou plusieurs des listes ci-dessous. Chaque entrée de la liste d'armée vous indique précisément (en gras) la ou les listes utilisables.

Armes de Tir Page 65

Lorsqu'une arme a deux coûts en points, le premier est pour une seule arme, le second pour deux (qui comptent alors comme un système d'armes jumelées). Un système d'armes jumelées compte pour deux choix dans cette liste.

- Lance-flammes 5/10 pts
- Canon à induction 10/15 pts
- Lanceur de charges à dispersion* 15 pts
- Cyclo-éclateur à ions* 15 pts
- Éclateur à fusion 15/20 pts
- Nacelle de missiles 15/20 pts
- Fusil à plasma froid 15/20 pts

*Un seul exemplaire de chaque prototype par détachement.

Systèmes Personnels Page 73

Un seul exemplaire de chaque Système Personnel par armée.

- Brouilleur de combat 2 pts
- Gantelet Onagre 5 pts
- Détonateur de survie 10 pts
- Champ répulsif 10 pts
- Node C2 15 pts
- Puce engrammatique de Puretide 15 pts
- Senseur multispectre 20 pts
- Exo-armure XV8-02 Crisis Iridium 25 pts

DRONES

PAGE 33

- Drone d'attaque 12 pts
- Drone de ciblage 12 pts
- Drone de défense 12 pts
- Drone lance-missiles 12 pts

Systèmes de Soutien Page 68

Lorsqu'un système de soutien a deux coûts, le second est pour un shas'vre Riptide et le premier pour les autres exo-armures.

- Système de ciblage avancé 3 pts
- Système de défense contre-feu 5 pts
- Senseur d'alerte anticipée 5 pts
- Relais géotactique 5 pts
- Verrouillage de cible 5 pts
- Rétrofusées vectorielles^{1,2} 5 pts
- Contrôleur de drones 8 pts
- Injecteur de stimulants 15/35 pts
- Traqueur de vitesse 20 pts
- Générateur de bouclier² 25 pts

1. Ne peut pas être sélectionné par une exo-armure Broadside.

2. Ne peut pas être sélectionné par une exo-armure Riptide.

SYSTÈMES DE COMBAT DES VÉHICULES PAGE 72

- Photo-régulateur 1 pts
- Contre-mesures 3 pts
- Système automatisé de réparation 5 pts
- Senseurs de proximité 5 pts
- Cribleurs 10 pts
- Relais de défense ponctuelle 10 pts
- Système de ciblage avancé 10 pts
- Nacelle de brouillage 15 pts



COMMANDEUR FARSIGHT

165 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Commandeur Farsight	5	5	5	4	4	5	4	10	3+	Infanterie à répulseurs (personnage)	1 (Unique)	57

Équipement:

- Exo-armure Crisis
- Fusil à plasma froid
- Générateur de bouclier

Système personnel:

- La Lame de l'Aube

Trait de seigneur de guerre:

- L'audace est mère de victoire

Règles spéciales:

- Appui feu
- Ennemi juré (orks)
- Personnage indépendant
- Très massif

Enclave Farsight:

Si Farsight est accompagné d'une équipe d'escorte XV8 Crisis, celle-ci peut inclure jusqu'à 7 gardes du corps.

COMMANDEUR SHADOWSUN

135 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Commandeur Shadowsun	4	5	4	3	3	4	4	10	3+	Infanterie à répulseurs (personnage)	1 (unique)	59
Drone de commandement	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		
Drone de défense MV52	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		

Équipement (Shadowsun):

- Deux éclateurs à fusion
- Système de ciblage avancé

Système personnel (Shadowsun):

- Exo-armure XV22 Stealth

Trait de seigneur de guerre:

- Un fantôme marche parmi nous

Règles spéciales (Shadowsun):

- Appui feu
- Défenseur du bien suprême
- Infiltration
- Personnage indépendant

Équipement (Drones):

- Générateur de bouclier MV52 (drone de défense MV52)
- Relais de commandement (drone de commandement)

Options:

- Recevoir un seul drone de commandement..... 20 pts
- Recevoir jusqu'à deux drones de défense MV52 ...20 pts/figurine



AUN'VA

100 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Aun'Va	1	3	2	3	4	1	1	10	5+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	60
Garde éthéré	4	4	3	3	2	3	3	10	5+	Infanterie	2 gardes éthérés	

Équipement (Aun'Va):

- Armure de reconnaissance

Système personnel (Aun'Va):

- Le Paradoxe de Dualité

Trait de seigneur de guerre (Aun'Va):

- Parangon d'abnégation

Règles spéciales (Aun'Va):

- Grande invocation
- Invocation des éléments
- L'échec n'est pas envisageable
- Loyauté suprême
- Obstiné
- Très massif
- Unis par le couteau rituel

Équipement (gardes éthérés):

- Armure de reconnaissance
- Grenades à photons
- Lame de duel

Règles spéciales (gardes éthérés):

- Obstiné
- Unis par le couteau rituel

AUN'SHI

110 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Aun'Shi	5	3	3	3	3	5	4	10	-	Infanterie (personnage)	1 (unique)	64

Équipement:

- Générateur de bouclier
- Grenades à photons
- Grenades PEM
- Lame de duel

Règles spéciales:

- Invocation des éléments
- L'échec n'est pas envisageable
- Maître duelliste
- Obstiné
- Personnage indépendant



DARKSTRIDER

100 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Darkstrider	4	5	3	3	3	3	3	9	5+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	63

Équipement:

- Armure de reconnaissance
- Carabine à impulsions
- Désignateur laser
- Grenades à photons
- Photo-régulateur

Règles spéciales:

- Appui feu
- Attaque de flanc
- Combat à pied
- Personnage indépendant
- Repli défensif
- Scouts



Système personnel:

- Analyseur structurel

ÉTHÉRÉ

50 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Éthéré	4	3	3	3	2	3	3	10	-	Infanterie (personnage)	1 éthéré	35

Règles spéciales:

- Invocation des éléments
- L'échec n'est pas envisageable
- Obstiné
- Personnage indépendant

Options:

- Recevoir (un seul choix):
 - une lame de duel..... 5 pts
 - deux égaliseurs 10 pts
- Recevoir:
 - une balise de position 5 pts
 - un photo-régulateur 5 pts
- Sélectionner jusqu'à deux Drones.

SABRE DE FEU

60 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Sabre de feu	4	5	3	3	3	3	3	9	4+	Infanterie (personnage)	1 sabre de feu	36

Équipement:

- Armure de combat
- Désignateur laser
- Fusil à impulsions
- Grenades à photons

Règles spéciales:

- Appui feu
- Feu redoublé
- Personnage indépendant
- Tir divisé

Options:

- Sélectionner jusqu'à deux Drones.

COMMANDEUR

85 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Commandeur	4	5	5	4	4	3	4	10	3+	Infanterie à répulseurs (personnage)	1 commandeur	34

Équipement:

- Exo-armure Crisis

Options:

- Sélectionner jusqu'à quatre **Armes de Tir** et/ou **Systèmes de Soutien**.
- Sélectionner des **Systèmes Personnels**.
- Sélectionner jusqu'à deux **Drones**.

Règles spéciales:

- Appui feu
- Personnage indépendant
- Très massif

ÉQUIPE D'ESCORTE XV8 CRISIS

32 POINTS

Pour chaque commandeur qu'inclut votre armée (y compris le commandeur Farsight et le commandeur Shadowsun), vous pouvez sélectionner une équipe d'escorte XV8 Crisis. Cette unité n'occupe pas de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Garde du corps Crisis	2	3	5	4	2	2	3	9	3+	Infanterie à répulseurs	1 garde du corps Crisis	41

Équipement:

- Exo-armure Crisis

Options:

- Inclure un seul garde du corps Crisis supplémentaire 32 pts
- Chaque garde du corps Crisis peut sélectionner jusqu'à trois **Armes de Tir** et/ou **Systèmes de Soutien**.
- Chaque garde du corps Crisis peut sélectionner des **Systèmes Personnels**.
- Chaque garde du corps Crisis peut sélectionner jusqu'à deux **Drones**.
- Toute l'unité peut avoir la règle spéciale *unis par le couteau rituel*..... 2 pts/figurine

Règles spéciales:

- Appui feu
- Protecteur attiré
- Très massif



TROUPES

ÉQUIPE DE GUERRIERS DE FEU

54 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	1	7	4+	Infanterie	6 guerriers de feu	37
Shas'ui guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	2	8	4+	Infanterie (personnage)		

Équipement:

- Armure de combat
- Fusil à impulsions
- Grenades à photons

Règles spéciales:

- Appui feu

Options:

- Inclure jusqu'à six guerriers de feu supplémentaires..... 9 pts/figurine
- Chaque figurine peut échanger son fusil à impulsions contre une carabine à impulsions *gratuit*
- Promouvoir un guerrier de feu en shas'ui guerrier de feu 10 pts
- Le shas'ui guerrier de feu peut recevoir un désignateur laser et un verrouillage de cible 15 pts
- Le shas'ui guerrier de feu peut sélectionner jusqu'à deux **Drones**.
- L'unité peut avoir des grenades PEM 2 pts/figurine
- L'unité peut avoir un Devilfish comme **Transport Assigné** (voir ci-dessous).
- L'unité entière peut avoir la règle spéciale *unis par le couteau rituel*..... 1 pt/figurine

PARENTÉ DE CARNIVORES KROOTS

60 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Kroot	4	3	3	3	1	3	1	7	6+	Infanterie	10 kroots	53
Mentor	4	3	3	3	3	3	3	8	6+	Infanterie (personnage)		
Cavalier krootox	4	3	6	3	2	3	2	7	6+	Infanterie		
Chien kroot	4	0	3	3	1	5	2	6	-	Bêtes		

Équipement:

- Armure kroot (kroots, mentor et cavalier krootox)
- Fusil kroot avec projectiles à impulsions (kroots et mentor)
- Canon kroot (krootox)

Règles spéciales:

- Discrétion (Forêts)
- Infiltration
- Massif (cavalier krootox)
- Mouvement à couvert
- Sens aiguisés (chiens kroots)

Options:

- Inclure jusqu'à dix kroots supplémentaires 6 pts/figurine
- Inclure jusqu'à trois cavaliers krootox 25 pts/figurine
- Inclure jusqu'à dix chiens kroots 5 pts/figurine
- Promouvoir un kroot en mentor 15 pts
- Le mentor peut échanger son fusil kroot contre un fusil à impulsions ou une carabine à impulsions..... 4 pts
- Améliorer l'ensemble des figurines munies de fusil kroot pour les doter de balles sniper 1 pt/figurine



TRANSPORT ASSIGNÉ

DEVILFISH

80 POINTS

	Blindage							
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Devilfish	3	12	11	10	3	Véhicule (antigrav, char, transport)	1 Devilfish	39

Équipement:

- Canon à induction
- Deux drones d'attaque

Capacité de Transport:

- Douze figurines. Un Devilfish peut transporter des drones, mais aucune figurine *massive*, *très massive* ou *extrêmement massive*.

Options:

- Échanger les deux drones d'attaque contre un système de missiles autodirecteurs jumelés..... 10 pts
- Recevoir jusqu'à deux missiles à guidage 8 pts chacun
- Recevoir des **Systèmes de Combat des Véhicules**.

ÉLITE

ÉQUIPE XV8 CRISIS

22 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Shas'ui Crisis	2	3	5	4	2	2	2	8	3+	Infanterie à répulseurs	1 Shas'ui Crisis	41
Shas'vre Crisis	2	3	5	4	2	2	3	9	3+	Infanterie à répulseurs (personnage)		

Équipement:

- Exo-armure Crisis

Règles spéciales:

- Appui feu
- Très massif

Options:

- Inclure jusqu'à deux shas'ui Crisis supplémentaires 22 pts/figurine
- Chaque shas'ui Crisis peut sélectionner jusqu'à trois **Armes de Tir** et/ou **Systèmes de Soutien**.
- Promouvoir un shas'ui Crisis en shas'vre Crisis 10 pts
- Le shas'vre Crisis peut sélectionner jusqu'à trois **Armes de Tir**, **Système Personnels** et/ou **Systèmes de Soutien**.
- Chaque shas'ui Crisis ou shas'vre Crisis peut sélectionner jusqu'à deux **Drones**.
- L'unité entière peut avoir la règle spéciale *unis par le couteau rituel* 1 pt/figurine

ÉQUIPE STEALTH

90 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Shas'ui Stealth	2	3	4	3	1	2	2	8	3+	Infanterie à répulseurs	3 Shas'ui Stealth	43
Shas'vre Stealth	2	3	4	3	1	2	3	9	3+	Infanterie à répulseurs (personnage)		

Équipement:

- Canon à induction
- Exo-armure Stealth

Règles spéciales:

- Appui feu
- Infiltration

Options:

- Inclure jusqu'à trois shas'ui Stealth supplémentaires 30 pts/figurine
- Chaque shas'ui Stealth peut sélectionner un seul **Système de Soutien**.
- Par tranche complète de trois figurines dans l'unité (en ignorant les drones), une seule peut remplacer son canon à induction avec un éclateur à fusion 5 pts/figurine
- Promouvoir un shas'ui Stealth en shas'vre Stealth 10 pts
- Le shas'vre Stealth peut sélectionner un seul **Système de Soutien**.
- Le shas'vre Stealth peut recevoir:
 - une balise de position 10 pts
 - un désignateur laser et un verrouillage de cible 5 pts
- Le shas'vre Stealth peut sélectionner jusqu'à deux **Drones**.
- L'unité entière peut avoir la règle spéciale *unis par le couteau rituel* 1 pt/figurine



XV104 RIPTIDE

180 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Shas'vre Riptide	2	3	6	6	5	2	3	9	2+	Créature monstrueuse à répulseurs	1 shas'vre Riptide	45
Drone de déf. lance-missiles	2	2	4	6	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		

Équipement

(shas'vre Riptide):

- Exo-armure Riptide
- Canon à induction lourd
- Système de missiles autodirecteurs jumelés
- Générateur de bouclier Riptide

Équipement (drone de défense lance-missiles):

- Générateur de bouclier
- Nacelle de missiles

Règles spéciales:

- Appui feu
- Réacteur Nova (shas'vre Riptide)

Options:

- Échanger le système de missiles autodirecteurs jumelés contre:
 - un système de fusils à plasma froid jumelés *gratuit*
 - un système d'éclateurs à fusion jumelés *gratuit*
- Échanger le canon à induction lourd contre un accélérateur à ions 5 pts
- Recevoir jusqu'à deux drones de défense lance-missiles 25 pts/figurine
- Sélectionner jusqu'à deux **Systèmes de Soutien**.

ATTAQUE RAPIDE

ÉQUIPE DE CIBLEURS

44 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Cibleur	2	3	3	3	1	2	1	7	5+	Infanterie	4 cibleurs	38
Shas'ui cibleur	2	3	3	3	1	2	2	8	5+	Infanterie (personnage)		
Drone de reconnaissance	2	2	3	4	2	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		
Drone inhibiteur	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		
Drone impulseur	2	3	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		

Équipement:

- Armure de reconnaissance
- Carabine à impulsions
- Désignateur laser
- Grenades à photons

Règles spéciales:

- Appui feu
- Scouts

Options:

- Inclure jusqu'à six cibleurs supplémentaires 11 pts/figurine
- Inclure un drone de reconnaissance 28 pts
- Inclure un drone inhibiteur 15 pts
- Inclure un drone impulseur 15 pts
- Jusqu'à trois figurines peuvent échanger leur carabine à impulsions et leur désignateur laser contre:
 - un fusil à ions 10 pts/figurine
 - un fusil-rail 15 pts/figurine

- L'unité peut avoir des grenades PEM... 2 pts/figurine
- Promouvoir un cibleur en shas'ui cibleur 10 pts
- Le shas'ui cibleur peut recevoir un photo-régulateur 1 pt
- Le shas'ui cibleur peut sélectionner jusqu'à deux **Drones**.
- L'unité peut avoir la règle spéciale *unis par le couteau rituel* 1 pt/figurine
- L'unité peut avoir un Devfish pour **Transport Assigné** (voir page 99).

FRELONS VESPIDES

72 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Frelon vespide	3	3	3	4	1	6	1	6	4+	Infanterie de saut	4 frelons vespides	54
Ka'bri'dan vespide	3	3	3	4	1	6	2	9	4+	Infanterie de saut (personnage)		

Équipement:

- Armure de combat
- Éclateur à neutrons

Règles spéciales:

- Course
- Désengagement
- Discrétion (ruines)
- Mouvement à couvert

Options:

- Inclure jusqu'à huit frelons vespides supplémentaires 18 pts/figurine
- Promouvoir un frelon vespide en Ka'bri'dan vespide 10 pts

ESCADRON DE DRONES

56 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Drone d'attaque	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)	4 drones d'attaque	55
Drone de ciblage	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		
Drone de défense	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)		

Équipement:

- Système de carabines à impulsions jumelées (drone d'attaque)
- Désignateur laser (drone de ciblage)
- Générateur de bouclier (drone de défense)

Règle spéciale:

- Appui feu

Options:

- Inclure jusqu'à huit drones d'attaque supplémentaires 14 pts/figurine
- Améliorer Chaque drone en:
 - Drone de ciblage *gratuit*
 - Drone de défense *gratuit*

PIRANHAS

40 POINTS

	Blindage				CT	Av	FI	Arr	PC	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Piranha	3	11	10	10	2					Véhicule (antigrav, découvert, rapide)	1 Piranha	47

Équipement:

- Canon à induction
- Deux drones d'attaque

Options:

- Inclure jusqu'à quatre Piranha supplémentaires 40 pts/figurine
- Chaque Piranha peut avoir jusqu'à deux missiles à guidage 8 pts chacun
- Chaque Piranha peut échanger son canon à induction contre un éclateur à fusion 10 pts/figurine
- Chaque Piranha peut recevoir des **Systèmes de Combat des Véhicules**.

ATTAQUE RAPIDE

BOMBARDIER SUN SHARK

160 POINTS

	Blindage								Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC				Véhicule (aéronef)	1 bombardier Sun Shark	48
Bombardier Sun Shark	3	11	10	10	3						
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg		
Drone intercepteur	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)	2 drones intercepteurs

Équipement (Sun Shark):

- Générateur de bombes à impulsions
- Nacelle de missiles
- Désignateur laser multinode
- Deux missiles à guidage

Équipement

(drone intercepteur):

- Système de fusils à ions jumelés

Règles spéciales

(drone intercepteur):

- Antiaérien
- Appui feu
- Déploiement à grande vitesse
- Interception
- Postcombustion

Options:

- Améliorer la nacelle de missiles en système de nacelles de missiles jumelées 5 pts
- Recevoir des **Systèmes de Combat des Véhicules**.

CHASSEUR RAZORSHARK

145 POINTS

	Blindage								Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC				Véhicule (aéronef)	1 chasseur Razorshark	49
Chasseur Razorshark	3	11	10	10	3						

Équipement:

- Canon à induction
- Deux missiles à guidage

- Tourelle quadritube à ions

Options:

- Remplacer le canon à induction par une nacelle de missiles... 5 pts
- Recevoir des **Systèmes de Combat des Véhicules**.



SOUTIEN

ÉQUIPE XV88 BROADSIDE

65 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Shas'ui Broadside	2	3	5	4	2	2	2	8	2+	Infanterie	1 shas'ui Broadside	42
Shas'vre Broadside	2	3	5	4	2	2	3	9	2+	Infanterie (personnage)		

Équipement:

- Exo-armure Broadside
- Système de fusils-rails lourds jumelés
- Système de missiles autodirecteurs jumelés

Règles spéciales:

- Appui feu
- Extrêmement massif

Options:

- Inclure jusqu'à deux shas'ui Broadside supplémentaires 65 pts/figurine
- Promouvoir un shas'ui Broadside en shas'vre Broadside 10 pts
- Chaque shas'ui Broadside ou shas'vre Broadside peut échanger son système de fusils-rails lourds jumelés contre un système de nacelles de missiles à haut rendement jumelés *gratuit*
- Chaque shas'ui Broadside ou shas'vre Broadside peut échanger son système de missiles autodirecteurs jumelés contre un système de fusils à plasma froid jumelés 5 pts
- Chaque shas'ui Broadside ou shas'vre Broadside peut avoir un missile à guidage 8 pts/figurine
- Chaque shas'ui Broadside ou shas'vre Broadside peut sélectionner un **Système de Soutien**.
- Chaque shas'ui Broadside ou shas'vre Broadside peut sélectionner jusqu'à deux **Drones**.
- L'unité entière peut avoir la règle spéciale *unis par le couteau rituel* 1 pt/figurine

CHAR HAMMERHEAD

125 POINTS

	[Blindage]					Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Char Hammerhead	4	13	12	10	3	Véhicule (antigrav, char)	1 Hammerhead	50

Équipement:

- Canon-rail à munitions solides
- Deux drones d'attaque

Options:

- Doter le canon-rail de sous-munitions 5 pts
- Échanger les deux drones d'attaque contre:
 - un système de canons à induction jumelés *gratuit*
 - un système missiles autodirecteurs jumelés *gratuit*
- Recevoir jusqu'à deux missiles à guidage 8 pts *chacun*
- Échanger le canon-rail contre un canon à ions *gratuit*
- Recevoir des **Systèmes de Combat des Véhicules**.

LONGSTRIKE

45 POINTS

Un seul Hammerhead de l'armée peut être amélioré pour inclure Longstrike (voir page 62). Utilisez la figurine de Longstrike pour désigner le Hammerhead qu'il commande.

Système personnel:

Exo-armure XV02 Pilot

Règles spéciales:

- As de Hammerhead
- Ennemi juré (Garde Impériale)
- Tueur de chars

CHAR SKY RAY

115 POINTS

	[Blindage]					Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Char Sky Ray	4	13	12	10	3	Véhicule (antigrav, char)	1 Sky Ray	51

Équipement:

- Deux designateurs laser multinodes
- Deux drones d'attaque
- Six missiles à guidage
- Traqueur de vélocité

Options:

- Échanger ses deux drones d'attaque contre:
 - un système de canons à induction jumelés *gratuit*
 - un système de missiles autodirecteurs jumelés *gratuit*
- Peut recevoir des **Systèmes de Combat des Véhicules**.

ÉQUIPE DE DRONES SNIPERS

58 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Observateur	2	5	3	3	1	2	1	7	4+	Infanterie	1 observateur	46
Drone sniper	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	Infanterie à répulseurs (drone)	3 drones snipers	

Équipement (observateur):

- Armure de combat
- Pistolet à impulsions
- Contrôleur de drones
- Désigneuse laser

Équipement (drone sniper):

- Fusil de sniper à impulsions

Règles spéciales:

- Appui feu
- Discretion

Options:

- Inclure jusqu'à deux observateurs supplémentaires 13 pts/figurine
- Inclure jusqu'à six drones snipers supplémentaires 15 pts/figurine

RÉFÉRENCES

Les règles et tableaux suivants ont été regroupés pour vous y référer plus facilement. Si vous avez besoin de la règle intégrale, reportez-vous à la page indiquée entre parenthèses.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE (P. 32)

Unis par le couteau rituel : Une unité avec cette règle bénéficie toujours de *moral héroïque* même sans *personnage indépendant*.

Appui feu : Lorsqu'un ennemi charge, les figurines avec cette règle dans les unités amies à 6ps ou moins de l'unité chargée peuvent tirer en état d'alerte.



RÈGLES SPÉCIALES

Postcombustion (p. 48) : Peut *turbo-boost* comme une *motojet*.

Maître duelliste (p. 64) : Lors d'un défi, Aun'Shi choisit une posture de combat – lame patiente ou lame mortelle – à chaque tour, avant de lancer les dés.

- Lame patiente : Relance ses sauvegardes ratées durant cette phase.
- Lame mortelle : *Perforant* à cette phase.

Défenseur du bien suprême (p. 59) : Les shas'ui et shas'vre Stealth de l'unité de Shadowsun sont *protecteurs attirés*.

L'échec n'est pas envisageable (p. 35) : Les figurines amies du *Codex Empire Tau* à 12ps ou moins utilisent le Cd de l'Éthéré pour les tests de *peur*, *moral*, *pilonnage* et *regroupement*. Tuer un éthéré rapporte un point de victoire supplémentaire.

Combat à pied (p. 63) : Ne peut rejoindre que des guerriers de feu ou des cibles.

Repli défensif (p. 63) : Darkstrider et son unité *consolident* après leur tir en *état d'alerte*.

Grande Invocation (p. 60) : Aun'Va invoque deux pouvoirs élémentaires par tour.

As de Hammerhead (p. 62) : Le char de Longstrike a CT 5. Longstrike périt si son char est détruit mais ne rapporte pas de point de victoire supplémentaire.

Déploiement à grande vitesse (p. 48) : Un Sun Shark peut débarquer ses drones durant son mouvement, même en volant *au passage*, puis terminer son mouvement juste après leur débarquement.

Invocation des éléments (p. 35) :

Au début de votre phase de Mouvement, choisir un pouvoir élémentaire. L'Éthéré et les figurines amies (véhicules exclus) à 12ps ou moins en bénéficient jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouv. Si l'éthéré est tué, le pouvoir cesse.

- Sérénité de l'onde : *Obstiné*.
- Typhon de feu : Un tir de plus avec les armes à impulsions (p. 66) sur une cible à demi portée. Aucun effet sur les bombes à impulsions.
- Dureté de la pierre : *Insensible à la douleur* (6+).
- Grâce du zéphyr : Tir *au jugé* après avoir *sprinté*.

Réacteur Nova (p. 45) : Déclarez au début de chacune de vos phases de Mouv. si vous utilisez le réacteur. Lancez 1D6 ; sur 1-2 la Riptide perd 1PV sans sauvegarde. Sur 3+, choisissez une capacité ci-dessous (dure jusqu'à votre prochaine phase de Mouv.).

Action	Effets
Bouclier Nova	Sauvegarde invulnérable 3+.
Accélération	Poussée de 4D6ps
Feu continu	Permet de tirer deux fois avec les éclateurs à fusion jumelés, les fusils à plasma froid jumelés ou les missiles autodirecteurs jumelés.
Charge-Nova	Les armes peuvent utiliser le profil charge-nova.

1D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- 1 **Précision du chasseur aguerri :** Les ennemis sont privés d'*Attention Chef!* contre les tirs de votre seigneur de guerre. Relancez si le seigneur n'a pas d'arme de tir.
- 2 **La dévastation par l'harmonie :** Une seule utilisation. Durant une de vos phases de Tir, les unités amies du *Codex: Empire Tau* à 12ps ou moins du seigneur de guerre relancent les 1 pour toucher.
- 3 **Un fantôme marche parmi nous :** Le seigneur de guerre et son unité ont 3D6ps de *poussée*. Relancez si votre seigneur de guerre n'a pas de répulseurs.
- 4 **Parangon d'abnégation :** Une seule utilisation. Utilisez cette capacité au début d'une phase de Mouv. Toutes les unités amies du *Codex: Empire Tau* à terre se déplacent, tirent et chargent normalement à ce tour.
- 5 **Prédateur du ciel :** Une seule utilisation. Utilisez cette capacité au début d'une phase de Tir. Le seigneur de guerre et son unité sont *antiaériens* durant cette phase.
- 6 **L'audace est mère de victoire :** Le seigneur de guerre et son unité ne dévient pas lorsqu'ils *frappent en profondeur*. Relancez si le seigneur ne peut pas *frapper en profondeur*.

Loyauté suprême (p. 60) : Tant qu'Aun'Va est en vie, les figurines amies du *Codex: Empire Tau* relancent les tests de *peur*, *moral*, *pilonnage* et *regroupement* ratés.

Protecteur (p. 41) : S'il est dans une unité avec une figurine ayant cette règle, un *personnage indépendant* réussit automatiquement ses jets d'*Attention, chef!*

Acquisition de cible (p. 68) : On ne peut pas tenter de sauvegardes contre les désignateurs laser car ils n'infligent pas de blessures ; pour chaque touche, placez pion à côté de la cible. Avant de faire tirer une unité, s'il y a des pions à côté de sa cible, elle peut utiliser une capacité (*précision*, *nettoyage* ou *guidage*) en dépensant le nombre de pions correspondants. Une unité ne peut pas dépenser les pions de ses propres désignateurs laser.

- **Précision** (1+ pion(s) désignateur laser) : +1 en CT par pion dépensé.
- **Nettoyage** (2 pions désignateur laser) : *ignore les couverts*.
- **Guidage** (1+ pion(s) désignateur laser) : tirer 1 missile à guidage par pion dépensé.

Monté en tourelle (p. 38) : Un drone de recon. embarque dans un Devfish comme un passager sans diminuer sa Capacité de Transport, et lui confère alors une balise de position et un relais géotactique.

Feu redoublé (p. 36) : Si cette figurine et son unité ne se déplacent pas en phase de Mouv., leurs fusils et carabines à impulsions tirent une fois de plus en phase de Tir.

SYSTÈMES DE SOUTIEN

(VOIR PAGES 68-69 OU CELLES PRÉCISÉES)

Accélérateur d'impulsions: Les armes à impulsions d'une unité avec cet équipement ont 6ps de portée en plus.

Balise de position: Les unités amies qui *frappent en profondeur* à 6ps ou moins d'une balise de position ne dévient pas.

Contrôleur de drones: Les drones utilisent la CT du porteur.

Désignateur laser multinode: Désignateur laser qui tire en premier et dont les pions sont utilisables par sa propre unité.

Générateur de bombes à impulsions: Jetez 1D6 après un bombardement. Sur 2+, une autre bombe à impulsions est créée. Sur 1, aucune bombe ne peut plus être créée.

Générateur de bouclier: Sauvegarde *invulnérable* 4+.

Générateur de bouclier MV52 (p.59): Svg *invulnérable* 3+.

Générateur de bouclier Riptide: Sauvegarde *invulnérable* 5+.

Injecteur de stimulants: *Insensible à la douleur*.

Multi-traqueur: Permet de tirer avec une arme de plus durant chaque phase de Tir.

Photo-régulateur: *Vision nocturne* et immunisé à *aveuglant*.

Projecteur à gravitons: Désignez une unité adverse au début d'une phase d'Assaut ennemie. Si elle tente de charger le drone ou son unité, sa distance de charge est réduite d'ID3ps.

Relais de cdt (p.59): Une unité à 12ps ou moins relance ses jets pour toucher d'1 durant cette phase de Tir amie.

Relais Géotactique: Tant que le porteur est à 6ps d'un bord de table, toute unité amie du *Codex Empire Tau* qui *attaque de flanc* peut choisir de le faire depuis ce bord de table.

Rétrofusées vectorielles: *Course* et *désengagement*. Ne peut pas être utilisé par les exo-armures Broadside.

Système de ciblage avancé: Tout 6 pour toucher pendant la phase de Tir est un *tir de précision*. Les personnages réussissent des *tirs de précision* sur 5+.

Système de défense Contre-feu: Tir en *état d'alerte* à CT2.

Senseur d'alerte anticipée: *Interception*.

Traqueur de vitesse: Choisissez d'utiliser ou pas la règle *antiaérien* sur toutes les armes du porteur à chaque phase de Tir.

Verrouillage de cible: Peut tirer sur une cible différente du reste de son unité.

SYSTÈMES PERSONNELS

(VOIR PAGE 73 OU CELLES PRÉCISÉES)

Analyseur structurel (p.63): Les cibles autre que des véhicules ciblées par les tirs de Darkstrider ou de son unité ont -1 en Endurance contre ces tirs. Utilisez leur Endurance modifiée pour déterminer s'il y a *mort instantanée*.

Brouilleur de combat: Au début de chaque phase de Tir adverse, cette figurine peut cibler une seule unité ennemie à 12ps ou moins. Toutes les armes de cette unité ont la règle *surchauffe* durant cette phase.

Champ répulsif: Au rang d'Initiative 10, ce système inflige 1D6 touches F4 PA- à chaque unité ennemie qui charge le porteur ou son unité à ce tour.

Détonateur de survie: Si cette figurine meurt durant la phase d'Assaut, centrez le grand gabarit d'explosion sur elle avant de la retirer. Chaque unité (amie ou ennemie) subit un nombre de touches F5 PA- égal au nombre de ses figurines sous le gabarit.

Exo-armure XV02 Pilot (p.62): *Appui feu* et photo-régulateur. Le Hammerhead de Longstrike peut tirer en *état d'alerte* sur chaque unité éligible qui charge.

Exo-armure XV22 Stealth (p.59): Sauvegarde d'armure 3+, sauvegarde *invulnérable* 5+, *discrétion*, *dissimulation*, multi-traqueur, photo-régulateur; Shadowsun peut tirer avec ses deux éclateurs à fusion sur deux cibles différentes, l'une devant être la même que l'unité rejointe par Shadowsun.

Exo-armure XV8-02 Iridium: +1 en Endurance et sauvegarde d'armure 2+.

Gantelet Onagre: Durant la sous-phase de Combat, cette figurine peut choisir d'échanger toutes ses attaques de corps contre une seule attaque de Force 10 PA1.

La Lame de l'Aube (p.57):

Portée	F	PA	Type
-	Util.	2	Mêlée, fléau des blindages

Le Paradoxe de Dualité (p.62): Pour chaque blessure non sauvegardée subie par l'unité d'Aun'Va au tir, jetez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la PA de l'arme, la blessure est ignorée. Les tirs à PA1 sont automatiquement ignorés, et aucun jet ne peut être tenté contre les tirs à PA-.

Node C2: Si cette figurine ne tire pas en phase de Tir, toutes les attaques de tir effectuées par les figurines de son unité relancent leurs jets pour toucher ratés durant cette phase. Ne peut pas être utilisé en *état d'alerte*, mais peut être employé en conjonction avec un senseur multispectre.

Puce engrammatique de Puretide: Au début de votre phase de Mouvement, choisissez une règle spéciale parmi *charge féroce*, *contre-attaque*, *tueur de monstres*, *obstiné* ou *tueur de chars*, dont le porteur bénéficie jusqu'à sa prochaine phase de Mouvement.

Senseur multispectre: Si cette figurine ne tire pas en phase de Tir, toutes les attaques de tir effectuées par les autres membres de son unité ignorent les couverts durant cette phase. Cette capacité ne peut pas être employée en *état d'alerte*, mais peut l'être en conjonction d'un node C2.

ARMURES (P.70)

Exo-armures: Les exo-armures suivantes incorporent un photo-régulateur et un multi-traqueur. Les exo-armures Stealth ont également les règles *discrétion* et *dissimulation*.

Exo-armure	Sauvegarde d'armure
Broadside	2+
Crisis	3+
Riptide	2+
Stealth	3+

Armure de combat: sauvegarde d'armure 4+.

Armure de reconnaissance: Sauvegarde d'armure 5+.

Armure kroot: Sauvegarde d'armure 6+.

DRONES (P.33)

Une unité de drones n'est ni *opérationnelle*, ni d'*exclusion*. Les drones ne sont pas *massifs*.

DRONES D'UNITÉ

Les drones pris en tant qu'amélioration pour une unité sont des membres d'escouade additionnels à tout point de vue, mais n'ont pas accès aux options.

Personnages indépendants et drones: Les personnages indépendants avec drones peuvent rejoindre des unités. Si le personnage indépendant quitte l'unité, ses drones également. S'il est tué alors qu'il faisait partie d'une unité, ses drones

deviennent membres de celle-ci; l'unité du personnage indépendant compte alors comme détruite au regard des points de victoire. Si le personnage indépendant est tué alors qu'il n'était pas dans une unité, ses drones restent en jeu et l'unité ne compte pas comme détruite. Les drones ne peuvent plus rejoindre d'unité.

DRONES DE VÉHICULE

Drones arrimés: Tant qu'ils sont arrimés à un véhicule, les drones sont des passagers (qui n'influent pas sur la Capacité de Transport). Ils peuvent tirer comme des passagers en utilisant leur emplacement pour déterminer les lignes de vue et la portée, par exemple, mais doivent tirer sur la même cible que le véhicule. Si un véhicule avec des drones arrimés est détruit, ils le sont également.

Désarrimer les drones: Durant une phase de Mouvement amie, les drones peuvent se désarrimer comme de l'infanterie débarque d'un véhicule *découvert*. Tous les drones d'une unité doivent se désarrimer ensemble.

Les drones ne peuvent pas se "ré-arrimer", mais peuvent éventuellement embarquer comme les autres drones.

Les drones qui débutent la partie arrimés à un véhicule ne concèdent pas de points de victoire pour leur destruction. Détruire le véhicule est suffisant.



SYSTÈMES DE COMBAT DES VÉHICULES (P.72)

Contre-mesures: Sauvegarde *invulnérable* 4+ contre les dégâts *superficiels* et *importants* infligés par les armes d'*interception*.

Cribleur: Au rang d'Initiative 10 de la sous-phase de Combat, chaque unité ennemie avec des figurines en contact avec le véhicule subit autant de touches que le nombre de ses figurines en contact avec lui.

Nacelle de brouillage: *Discrétion*.

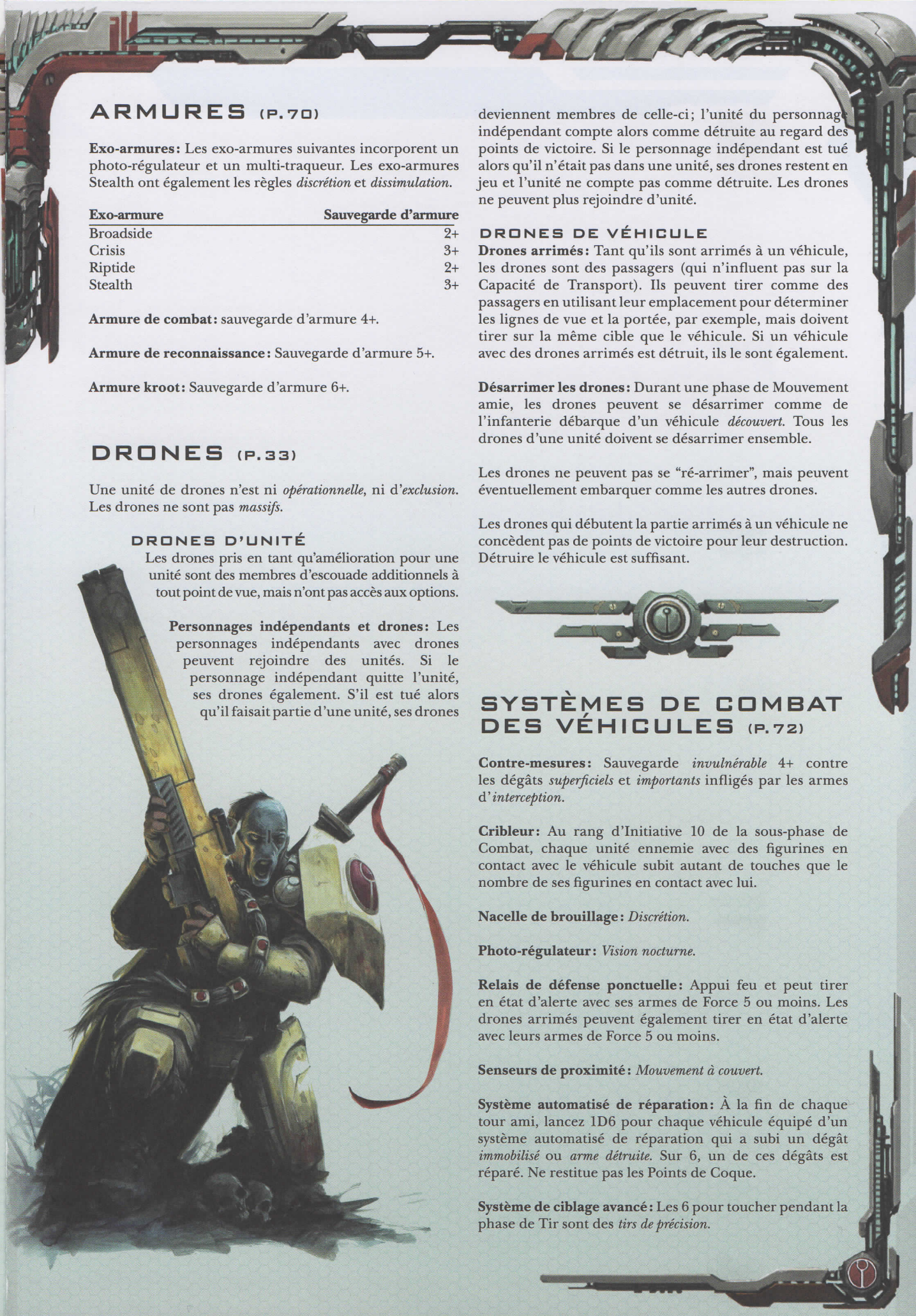
Photo-régulateur: *Vision nocturne*.

Relais de défense ponctuelle: Appui feu et peut tirer en état d'alerte avec ses armes de Force 5 ou moins. Les drones arrimés peuvent également tirer en état d'alerte avec leurs armes de Force 5 ou moins.

Senseurs de proximité: *Mouvement à couvert*.

Système automatisé de réparation: À la fin de chaque tour ami, lancez 1D6 pour chaque véhicule équipé d'un système automatisé de réparation qui a subi un dégât *immobilisé* ou *arme détruite*. Sur 6, un de ces dégâts est réparé. Ne restitue pas les Points de Coque.

Système de ciblage avancé: Les 6 pour toucher pendant la phase de Tir sont des *tirs de précision*.



PROFILS

QG

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Aun'Shi	5	3	3	3	3	5	4	10	-	In (p)	64
Aun'Va	1	3	2	3	4	1	1	10	5+	In (p)	61
Commandeur	4	5	5	4	4	3	4	10	3+	In (p), àR	34
Commandeur Farsight	5	5	5	4	4	5	4	10	3+	In (p), àR	57
Commandeur											
Shadowsun	4	5	4	3	3	4	4	10	3+	In (p), àR	59
Darkstrider	4	5	3	3	3	3	9	5+	-	In (p)	63
Éthéré	4	3	3	3	2	3	10	-	-	In (p)	35
Garde du corps Crisis	2	3	5	4	2	2	3	9	3+	In, àR	41
Garde éthéré	4	4	3	3	2	3	3	10	5+	In	61
Sabre de feu	4	5	3	3	3	3	9	4+	-	In (p)	36

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Cavalier krootox	4	3	6	3	2	3	2	7	6+	In	53
Chien kroot	4	0	3	3	1	5	2	6	-	Be	53
Guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	1	7	4+	In	37
Kroot	4	3	3	3	1	3	1	7	6+	In	53
Mentor	4	3	3	3	3	3	8	6+	-	In (p)	53
Shas'ui guerrier de feu	2	3	3	3	1	2	2	8	4+	In (p)	37

ÉLITE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Shas'ui Crisis	2	3	5	4	2	2	2	8	3+	In, àR	41
Shas'ui Stealth	2	3	4	3	1	2	2	8	3+	In, àR	43
Shas'vre Crisis	2	3	5	4	2	2	3	9	3+	In (p), àR	41
Shas'vre Riptide	2	3	6	6	5	2	3	9	2+	Cm, àR	45
Shas'vre Stealth	2	3	4	3	1	2	3	9	3+	In (p), àR	43

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Cibleur	2	3	3	3	1	2	1	7	5+	In	38
Frelon vespide	3	3	3	4	1	6	1	6	4+	In, dS	54
Ka'br'i dan vespide	3	3	3	4	1	6	2	9	4+	In (p), dS	54
Shas'ui cibleur	2	3	3	3	1	2	2	8	5+	In (p)	38

SOUTIEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Shas'ui Broadside	2	3	5	4	2	2	2	8	2+	In	42
Shas'vre Broadside	2	3	5	4	2	2	3	9	2+	In (p)	42
Observateur	2	5	3	3	1	2	1	7	4+	In	46



VÉHICULES

Blindage

	CC	CT	F	A	Fl	ÀR	I	A	PC	Type	P.
Bombardier											
Sun Shark	-	3	-	11	10	10	-	-	3	Aé	48
Chasseur Razorshark	-	3	-	11	10	10	-	-	3	Aé	49
Devilfish	-	3	-	12	11	10	-	-	3	Ag, C, T	39
Hammerhead	-	4	-	13	12	10	-	-	3	Ag, C	50
Piranha	-	3	-	11	10	10	-	-	2	Ag, D, R	47
Sky Ray	-	4	-	13	12	10	-	-	3	Ag, C	51

DRONES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	P.
Drone d'attaque	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	33
Drone de ciblage	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	33
Drone de cdt	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	59
Drone de défense	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	33
Drone de déf. lance-m.	2	2	4	6	1	4	1	7	4+	In (d), àR	45
Drone de déf. MV52	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	59
Drone de recon.	2	2	3	4	2	4	1	7	4+	In (d), àR	38
Drone intercepteur	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	48
Drone lance-missiles	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	33
Drone Sniper	2	2	3	4	1	4	1	7	4+	In (d), àR	46

TYPES D'UNITÉ

Aéronef = Aé, Antigrav = Ag, Bêtes = Be, Char = C, Créature monstrueuse = Cm, Découvert = D, Drone = (d), Infanterie = In, Personnage = (p), Rapide = R, Transport = T, Unité à répulseurs = àR, Unité de saut = dS.

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Portée	F	PA	Type
Égaliseur	-	-	4	Mêlée
Fusil kroot	-	Util.	5	Mêlée, à deux mains
Lame de duel	-	+2	-	Mêlée, à deux mains

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Accélérateur à ions				
- standard	72 ps	7	2	Lourde 3
- surcharge	72 ps	8	2	Lourde 1, surchauffe, grande explosion
- charge-nova*	72 ps	9	2	Artillerie 1, charge-nova surchauffe, grande expl.
Bombe à impulsions	-	5	5	Lourde 1, Bombe, grande explosion, une seule util.
Canon à induction	18 ps	5	5	Assaut 4
Canon à induction lourd				
- Standard	36 ps	6	4	Lourde 8
- charge-nova*	36 ps	6	4	Lourde 12, charge-nova, perforant, surchauffe
Canon à ions				
- standard	60 ps	7	3	Lourde 3
- surcharge	60 ps	8	3	Lourde 1, surchauffe, grande explosion
Canon kroot	48 ps	7	4	Tir rapide
Canon-rail				
- munition solide	72 ps	10	1	Lourde 1
- sous-munition*	72 ps	6	4	Lourde 1, grande expl.
Carabine à impulsions	18 ps	5	5	Assaut 2, pilonnage
Cyclo-éclateur à ions				
- standard	18 ps	7	4	Assaut 3
- surcharge	18 ps	8	4	Lourde 1, surchauffe, expl.
Désignateur laser	36 ps	-	-	Lourde 1, acquis. de cible
Éclateur à fusion	18 ps	8	1	Assaut 1, fusion
Éclateur à neutrons	18 ps	5	3	Assaut 1
Fusil à impulsions	30 ps	5	5	Tir rapide
Fusil à ions				
- Standard	30 ps	7	4	Tir rapide
- surcharge	30 ps	8	4	Lourde 1, surchauffe, expl.
Fusil à plasma froid	24 ps	6	2	Tir rapide
Fusil de sniper à impulsions	48 ps	X	5	Tir rapide, sniper
Fusil kroot				
- à impulsions	24 ps	4	6	Tir rapide
- balles snipers*	24 ps	X	6	Lourde 1, sniper
Fusil-rail	30 ps	6	1	Tir rapide
Fusil-rail lourd	60 ps	8	1	Lourde 1
Lanceur de charges à dispersion	18 ps	4	5	Assaut 1, barrage, ignore les couverts, grande expl.
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Missile à guidage	72 ps	8	3	Lourde 1, une seule util.
Nacelle de missiles	36 ps	7	4	Assaut 2
Nacelle de missiles à haut rendement	36 ps	7	4	Lourde 4
Pistolet à impulsions	12 ps	5	5	Pistolet
Système de missiles autodirecteurs	30 ps	5	5	Lourde 4, guidage, ignore les couverts
Tourelle quadritube à ions				
- standard	30 ps	7	4	Lourde 4
- surcharge	30 ps	8	4	Lourde 1, surchauffe, grande explosion.

* Les armes avec plusieurs profils peuvent être utilisées librement avec l'un ou l'autre, sauf les modes charge-nova de l'accélérateur à ions et du canon à induction lourd, qui ne peuvent être utilisés qu'avec le réacteur Nova (voir l'entrée 104 Riptide), et les sous-munitions du canon-rail ainsi que les balles snipers des fusils kroots, qui ne peuvent être employées que si elles ont été achetées.



WARHAMMER® 40,000



POUR LE BIEN SUPRÊME !

Un nouveau pouvoir grandit dans la Bordure Orientale de la galaxie. Les Tau ont pour but d'apporter la lumière dans une ère barbare, et quiconque refuse de se joindre à leur quête d'unification se voit démontrer son erreur de manière expéditive. Conduits par la mystérieuse caste des Éthérés, les Tau sont confiants et ambitieux, car personne n'a encore réussi à les arrêter. Grâce à un armement perfectionné et une clairvoyance dans l'art de la guerre, l'Empire Tau conquiert monde après monde. Il n'y a aucun ennemi que sa technologie ne puisse vaincre, aucune énigme que sa science ne puisse résoudre. Bientôt, les étoiles elles-mêmes seront transcendées par la cause du bien suprême.

Ce livre vous propose :

L'AUBE D'UN EMPIRE : L'histoire de l'unification des Tau et des débuts de leur expansion à travers la galaxie.

FORCES DE L'EMPIRE TAU : La description et les règles de jeu des soldats de la caste du Feu et de leurs auxiliaires aliens. Inclut les armes et véhicules Tau, ainsi que les personnages spéciaux qui commandent la conquête inlassable de nouvelles possessions.

GUERRIERS DU BIEN SUPRÊME : Une galerie de la gamme des figurines Citadel de l'Empire Tau, avec les schémas de couleurs et insignes des différents septs.

L'ARMÉE DE LA 3^E SPHÈRE : Une liste d'armée exhaustive vous permettant de rassembler vos figurines de l'Empire Tau en une armée victorieuse pour Warhammer 40,000.

ISBN 978-190887296-8



9 781908 872968



FRENCH
LANGUAGE
IMPRIMÉ
EN CHINE

01 03 01 13 004

Un supplément pour



Un exemplaire de Warhammer 40,000 est nécessaire pour utiliser de supplément.



CITADEL



GAMES
WORKSHOP®

games-workshop.com